TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE [...] VID[...]JUEGO[...] [...]RA CONSO[...]

Año III Número 28 - 350 PTAS

Mega Drive a tope:
PRIMAL RAGE
SEAQUEST DSV
PETE SAMPRAS '96

sorteamos
45 Viajes
a
DISNEYLAND PARIS

Reportaje especial
Las posibilidades multimedia de Saturn

00028
8 426239 010030

Los ídolos de la nueva generación

VIRTUA FIGHTER

REGALAMOS UNA SATURN CADA MES

HOBBY PRESS



Nº 28. Año 3. Julio 1995



Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección:** Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108-1993

sumario


REPORTAJE

Nada como cruzar el charco para tener nuevos aires al sector del videojuego

ELEcTRONic *Entertainment* ExPO

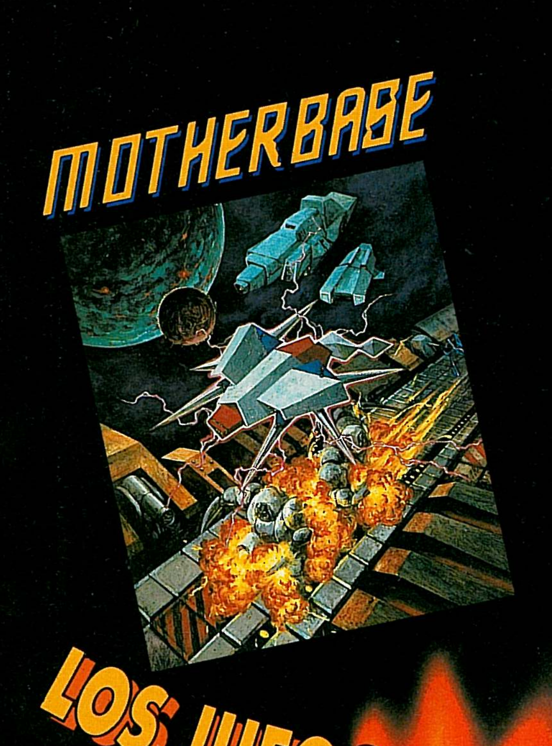


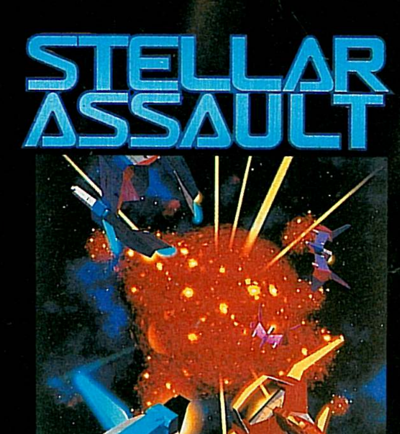
Editorial

E3, cita con la revolución

Nada como tener la oportunidad de asistir a una feria como el E3 para volver con aire optimista y descubrir que el sector del videojuego aún tiene muchos años de excelente vida por delante.
La reciente exposición en Los Angeles, Estados Unidos, así lo ha demostrado. Sega, Sony, Atari, The 3DO Company, Nintendo, Electronic Arts, JVC, Virgin... todas las compañías de hardware y software anunciaban sus productos a bombo y platillo. Pero la estrella indiscutible del salón fue Sega.
La multinacional japonesa sorprendió por completo a todo el mundo cuando el mismo día de inauguración de la feria puso a la venta su nueva consola Saturn en los Estados Unidos. Con un precio que rompía todos los esquemas y que además incluía en el pack inicial el juego «Virtua Fighter», Sega está llamada a ser la gran ganadora de la revolución que las máquinas de nueva generación suponen para el mundo del videojuego. Sin embargo, Saturn necesita software, que las compañías programadoras de medio mundo se encargaron de mostrar en Los Angeles en grandes cantidades. Visto lo visto, agarráos porque se avecina una nueva tecnología que nos obligará a replantearnos los esquemas de juego que actualmente tenemos. Por otra parte, no es malo que la consola sea comercializada antes en el continente americano, ello quiere decir que cuando llegue aquí, muy pronto, tendremos gran cantidad de juegos a nuestra disposición.
Habrá que estar muy al tanto pues los próximos seis meses prometen ser muy, pero que muy interesantes.

32X ESTA







LOS JUEGOS MAS CALIENTES DEL MERCADO.

En el próximo mes de junio arderás de gusto con los juegos que han hecho cenizas a más de un jugador, Chaotix, Stellar Assault y Motherbase quemarán tus ansias de retarte por muy diablo que seas.



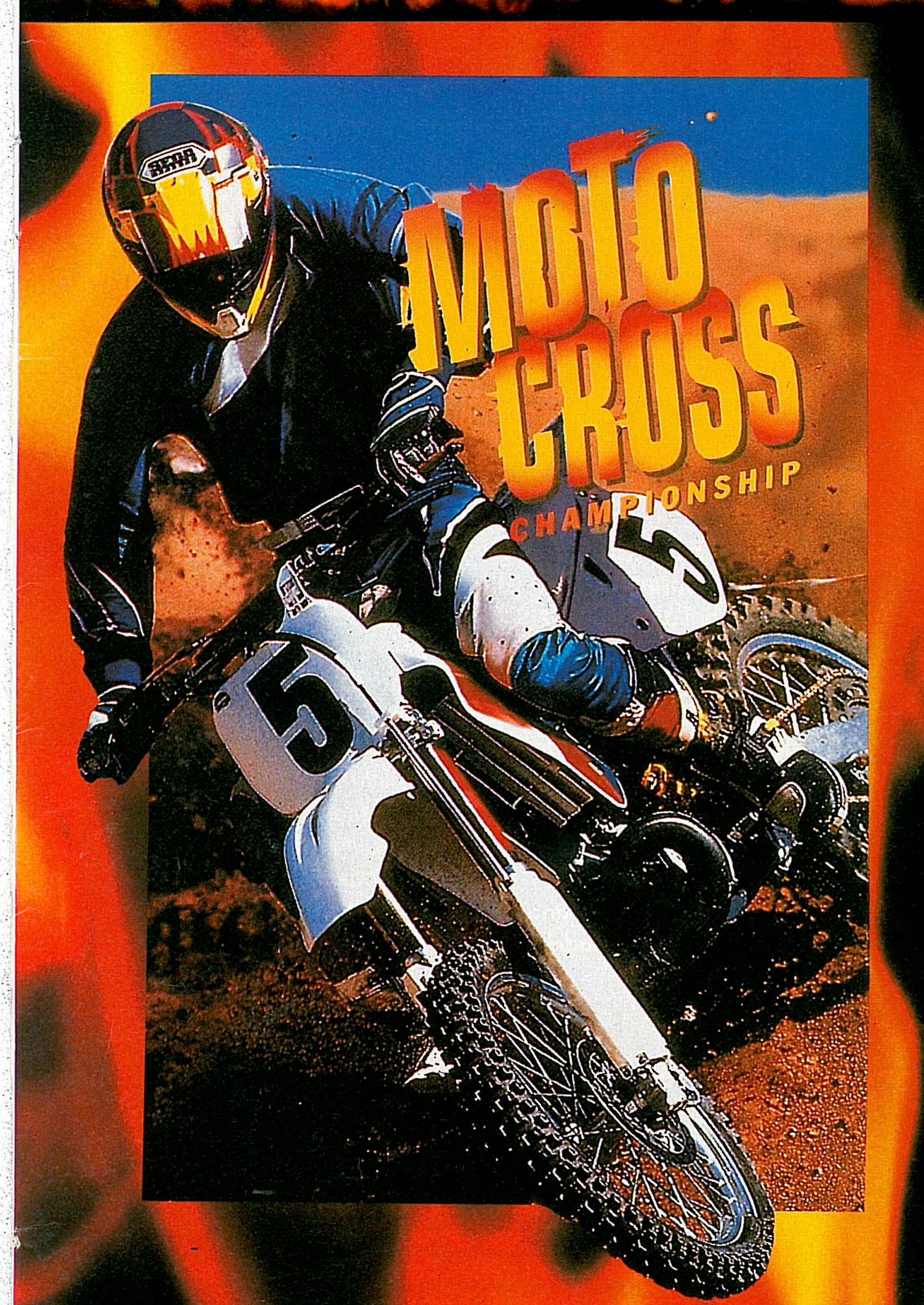


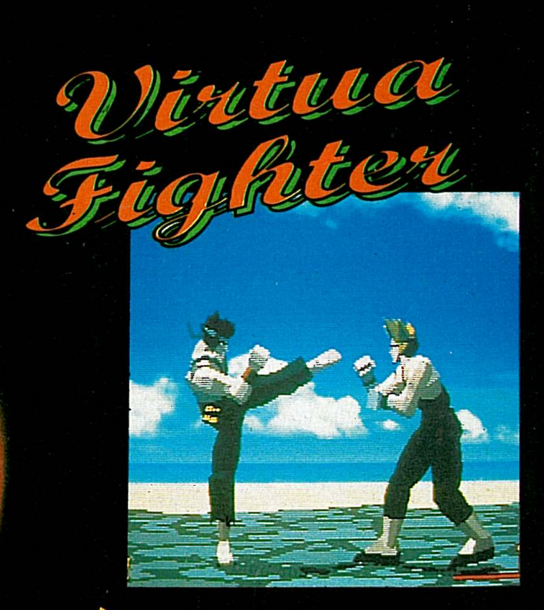
MEGA DRIVE 32X SEGA

16-BIT

MEGA DRIVE II

QUE ARDE





VE CALENTANDO TU IMAGINACION.

Próximamente podrás luchar en la batalla más infernal que jamás hayas estado. El juego de las peleas más duras Virtua Fighter, llegará a Mega Drive 32X para dominarte por completo.

NO TE QUEMES. ¡¡LO ESTABAS ESPERANDO!!

Hace tiempo que estabas condenado, ahora con la archiestupenda consola Mega Drive 32X viene el archifamoso juego Motocross Championship completamente gratis. Si no la compras tu vida será un infierno.





Enviad vuestras cartas a:"Buzón TodoSega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

Conservemos lo que tenemos pues aún vale

Escribo esta carta porque estoy cansado de las nuevas tecnologías. ¿Por qué Sega estaba tan bien con las tres consolas que tenía en la calle que se ha tenido que complicar la vida con las nuevas consolas?. Que si Mega CD, MD 32X, Neptuno, Saturn, ¡ah!, sin contar la tontería que hizo con sacar Mega Drive II. Yo tengo una Mega Drive y estoy contento con lo que me da esta magnífica consola; no necesito gastarme miles de pesetas para lo que al final es un aparato para pasar un buen rato. Considero que con Mega Drive hay suficiente para pasar ese rato. ¿Creéis que Sega piensa en los milagros? a mi me parece que sí, porque cuando saquen estas nuevas tecnologías, ¿qué piensa Sega, venderlas todas?

No estoy en contra de Sega, al contrario, siempre he apoyado a mi compañía preferida en videojuegos, que es Sega, lo que ocurre es que no quiero que nunca fracase y siga siendo la 1ª potencia mundial en esto de los videojuegos. Por ello no me gusta que se meta en esos líos, en los que ya se ha metido. De todas formas espero que le salgan bien todos estos proyectos.

Sergio Gómez, Calcerrada Villar (Valencia).

La revista tiene pocas páginas

Vuestra labor en TodoSega me parece excelente, sin embargo estoy de acuerdo con algunos lectores en que tiene pocas páginas.

Me gustaría saber porqué TodoSega no incluye anuncios de clubs de intercambio de videojuegos. También quisiera saber porqué, a pesar de que desde vuestras páginas promocionáis la venta por correo (a través de los centros Mail VxC), incluís siempre menor variedad de videojuegos y menor cantidad de ofertas que la revista Hobby Consolas; las dos nacen en la misma editorial.

¿Por qué TodoSega tampoco incluye ninguna oferta del mes permitiendo a los consoleros ahorrarse unas pelillas?.

No creo que sea justo que los asiduos a Hobby Consolas tengan mayores ventajas económicas que los lectores de TodoSega.

Sagrario Marín González, Palencia.

El futuro, a costa de la Master

A pesar del abandono que tanto las compañías programadoras como la propia Sega tiene para la Master, debo felicitar a éstas por el acercamiento al futuro que están proporcionando a la pequeña GG (y es que cuando algo se quiere hacer, se puede, y lo mismo podría estar ocurriendole a la Master, per en fin...) Cual sería mi sorpresa al encontrarme en el número 27 de vuestra revista con 8 novedades para la portátil igualando la cantidad de juegos MD. Con un Micromachines 2 de GG rompiendo con todo con la nota más alta de la revista y vuestra recomendación. En resumen, que es muy de agradecer que haya tantas novedades y de tan alta calidad para la pequeña de las Sega (Earthworm Jim va a ser un bombazo). La labor de Codemasters es, creo yo, la más brillante con esa opción 2 jugadores en una GG y el acercamiento de las últimas tecnologías (caso de Ernie Els Golf). En fin, larga vida a la GG y a vuestra revista, que es la mejor y con diferencia. Hasta pronto.

Adrián Castellanos Martín, Leganés (Madrid).

No sois oficiales, pero sí oficiosos

Como ya quedó claro en revistas anteriores, vosotros no pertenecéis a Sega, pero seguramente que tenéis influencias y algún que otro enchufe ¿no?. Bien, pues si ésto fuese verdad supongo que a muchos amigos consoleros les gustaría ver en su MD títulos como Pac-mania, Chip's Challenge, Sly Spy Secret Agent o el Tetris II. Os sugiero que si podéis hacer algo para que esos títulos vean la luz nos lo comuniquéis, ya que en el Spectrum son muy adictivos y seguro que harían furor en MD.

Creo que Juan Pedro Arellano de Guipúzcoa tiene razón en lo del humor, pero me parece que quienes tenemos que poner el humor somos "los que escribimos".

Para finalizar, si hiciéseis las letras de la revista más pequeñas ya no tendríais que aumentar el número de páginas ¡¡ o no !!.

Yo, La Seu D'Urgell (Lleida).

Llegan las vacaciones

Así es, llegan las vacaciones y esta redacción también se prepara para ellas, pero no os preocupéis que en julio y agosto también nos tendréis a vuestro lado. Os recordamos que se acercan unos meses llenos de novedades: Saturn se pondrá a la venta el 2 de septiembre, llegarán Virtua Fighter y FIFA '96 para MD 32X, podréis comprar cartuchos como Comix Zone, The Ooze o Light Crusader, ... Sin embargo, como bien cuenta Adrián de Leganés, todo será a costa de consolas como Master System, que de verdad, nos parece que lo tiene ya muy crudo para seguir recibiendo novedades.

La Redacción



TOMCAT ALLEY EL JUEGO PARA LOS QUE LUCHAN EN LAS ALTURAS, AHORA CON TEXTOS Y DIALOGOS EN CASTELLANO, YA NO TIENES EXCUSAS.
MIRA QUE PASADA
MIRA QUE OFERTA
AHORA CON MEGA CD TE REGALAMOS ROAD AVENGER Y UN JUEGO QUE SEGURO TE HARA SALTAR POR LOS AIRES "TOMCAT ALLEY" (VERSION ORIGINAL).
MIRA QUE BOMBAZOS
SEGA BOMBARDEA EL MERCADO CON LOS JUEGOS QUE HARAN EXPLOTAR TU IMAGINACION. FARENHEIT, ETERNAL CHAMPIONS, SHINING FORCE Y POWER RANGERS.
• IMAGENES REALES.
• ESCENARIOS DIGITALIZADOS EN VIDEO.
• TRU - VIDEO
• SONIDO DIGITAL
• GRAFICOS EN 3D.
TE TENEMOS EN LA MIRA
ETERNAL CHAMPIONS
SHINING FORCE CD
FARENHEIT
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS
MEGA-CD
SEGA
MEGA-CD II
incluye 2 juegos
TOMCAT ALLEY
16-BIT
MEGA DRIVE II
SEGA
BIENVENIDO AL PROXIMO NIVEL
MEGA-CD

Próximamente en Mega Drive

DEMOLITION MAN





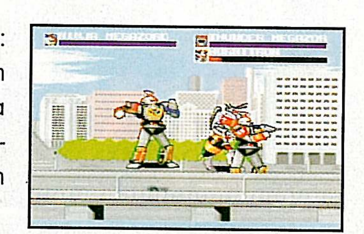
Anunciado para hace ya unos cuantos meses, por fin os podemos ofrecer unas imágenes del videojuego basado en la famosa película «Demolition Man». Recordad que estaba protagonizada por Sylvester Stallone, el poli bueno, y Wesley Snipes, el ladrón malo. El videojuego será una especie de mezcla entre arcade de desplazamiento horizontal y juego de vista aérea en plan «True Lies». El argumento será muy similar al de la película, desmarcándose para ofrecer algunas fases nuevas. Es muy probable que llegue después de verano, de la mano de Arcadia.



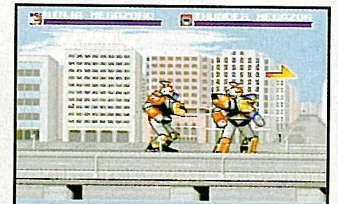
El terror continúa en Mega Drive

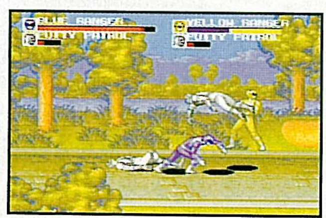
NUEVA ENTREGA DE POWER RANGERS

Se espera para septiembre la llegada de «Power Rangers: The Movie». Una especie de continuación para la versión MD de las aventuras de estos conocidos personajes de la tele. Será un beat'em up en plan «Streets of Rage» con los cinco integrantes del grupo y golpes especiales para cada uno de ellos, sin faltar tampoco el Mega Zord y todos los villanos de la serie.





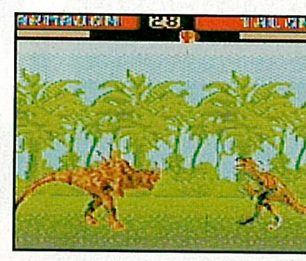


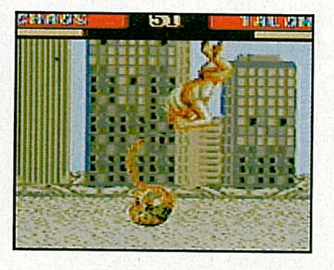


La recreativa, para Game Gear

PRIMAL RAGE PORTÁTIL

Tenemos por fin las primeras imágenes del esperadísimo «Primal Rage» para Game Gear. Programada por Probe Software y distribuida por Erbe Software (distribuidores de Time Warner Interactive en nuestro país), la versión portátil incluye únicamente 6 luchadores, pero las animaciones y los fondos no tienen nada que envidiar a la recreativa original. Serán 4 megas de autentico lujo para una consola necesitada de un exitazo como el de «Primal Rage».





El erizo de Sega a toda marcha

SONIC MIX, MÚSICA DISCO

Es la última aparición de Sonic, pero no en versión interactiva. Arcade ha adquirido los derechos y ha decidido ceder el protagonismo a Sonic en un curioso compacto de nombre "Sonic Mix". Música totalmente cañera y bailona; es una recopilación de lo mejor de la música disco actual. Entre las canciones es posible encontrar versiones especiales del famoso "Skatman" y la sintonía del popular anuncio televisivo para Cherry Coke, de Coca-Cola. Además, ofrece la oportunidad de participar en el sorteo de consolas MD 32X de Sega. También os servirá tanto para vuestra cadena musical como para el Mega CD. Por último, lo podréis adquirir en cualquier tienda de discos.

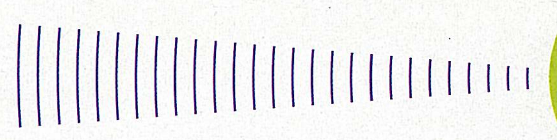


LOS COLORES VAN POR DENTRO



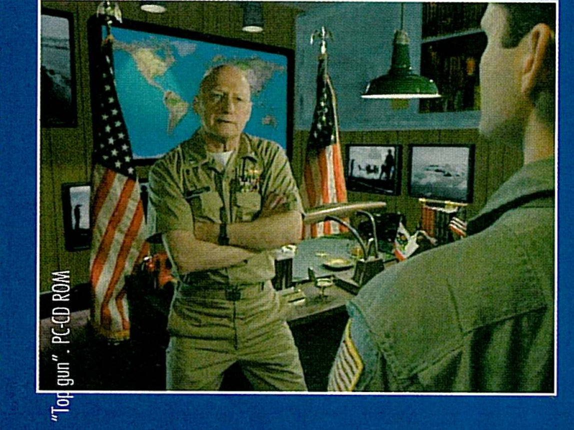







EL LUDÓFAGO EMPEDERNIDO

Después de mi último atracón de noticias biodegradables, heme aquí de nuevo para presentaros lo más candente, espeluznante y abracadabrante de la actualidad del planeta Sega. Ante la inminente llegada de los calores veraniegos, hemos podido asistir a un nuevo, y van ¿cuántos?, aplazamiento por parte de la célebre Core Design. Resulta que el archiconocido «BC Racers», que en su día corrió a golpes de troncomóvil por los circuitos de Mega CD, no va a hacer lo propio en MD 32X hasta bien entrado el otoño, concretamente hasta noviembre. Y no sólo eso: la compañía británica al parecer ha retrasado todos sus planes de lanzamiento (léase «Soulstar-X», «The Scottish Open» o «Thunderhawk 2») en el maltrecho formato de Sega hasta finales de este año.


"Top gun". PC-CD ROM

Claro que peor aún es la situación de Mega CD, que en la última feria de Los Angeles recibió un auténtico varapalo por parte de casi todas las compañías de videojuegos. Prácticamente ninguno de los expositores anunció el próximo lanzamiento de ningún título para este formato, e incluso los que en su día parecieron apoyarlo incondicionalmente se llamaron a andana cuando les preguntamos por sus proyectos en Mega CD. Así las cosas, mucho nos tememos que el futuro de éste se presenta más que incierto, aunque, desde luego, no pensábamos que el declive de este formato fuera a ser tan repentino ni vertiginoso.

Por el contrario, Saturn ya está llamando a nuestras puertas, y lo hace con una fuerza irresistible. Los 32 bits de Sega fueron, sin duda, uno de los formatos estelares de la feria, y a ellos se han apuntado incondicionalmente compañías hasta ahora poco pródigas en el mercado de las consolas, como la prestigiosa MicroProse, con una espectacular versión de «Top Gun» para Saturn por bandera. También pudimos sorprendernos con la aparición en escena de ilustres desconocidos (al menos en el mercado español) como Scavenger, que se va a descolgar con nada menos que dos lanzamientos para Saturn («Vertigo» y «Amok») y 3 para MD 32X («Heavy Machinery», «4X Frenzy» e «Into the Shadows»).

Por J.C. KID

La MD, de veraneo en la jungla con «Jungle Strike»

PARECE QUE FUE AYER...

Los primeros calores del verano se empeñan en complicar el "rito" de acercarse a los quioscos a comprar TodoSega. Para los heróicos lectores que superaron esta prueba aquí va nuestro homenaje al número 4.

Sega en vivo (Pág. 6): "**Lo último de Electronic Arts**" (...) EA lanza «General Chaos» un cartucho muy especial diseñado para MD en el que pueden participar 4 jugadores a la vez gracias al adaptador que Sega está a punto de lanzar.(...) Y el otro exitazo que nos espera será ni más ni menos que la versión MS de «Desert Strike». Excitante juego para ¡¡cuatro!!. Que tiempos aquellos en que eso nos sorprendía... Por el contrario la salida al mercado de un juego de Master no. ¡Qué curioso!.

Sega en vivo (P´ág. 8): "**¡Bienvenido Hobbytex!** (...) Hobby Press acaba de poner en marcha un revolucionario servicio sin el que los fanáticos de los juegos y las consolas no podréis pasar. ¡Y tanto que revolucionario!. No veáis como se ponen los padres de revolucionados al descubrir la factura telefónica tras 85 horas seguidas de conexión...

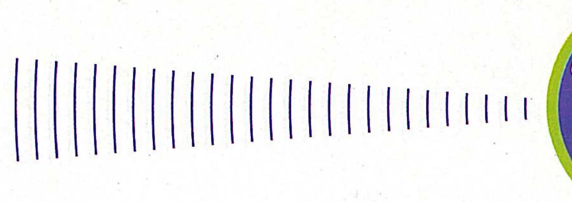
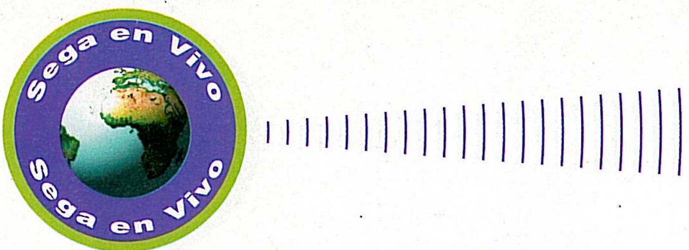
Mega Preview (Págs. 22-26) **Entrevista con Al King Product Manager de EA** (...) P. ¿Hay en estudio una versión CD para Jungle Strike? ¿y del Desert Strike?. R. "Creo que será en 1994 cuando el CD de Sega adquiera mayor importancia en nuestra producción. Ciertamente consideramos la posibilidad de lanzar tanto Desert como Jungle Strike en este formato." Vaya que si lo pensaron, porque al final hasta les dió tiempo de sacar un Urban Strike y reunirlos todos en «Super Strike Trilogy» (si es que al final sale...).



Novedades (Págs. 30-69): «Dinosaurs for Hire» (MD) con un 91% desbanca a «Ultimate Soccer» (MD) 90%, en la lucha por ser el mejor. «G. Foreman K.O Boxing» se queda como farolillo rojo con un 55%.

Lo más Sega (Págs. 70-71) ¡Noticia!. «Flashback» adelanta a «Sonic 2» en MD. Sonic se venga con sendas pole position en las 8 bits, Master System y Game Gear.



Del 24 al 26 de mayo pasado se celebró el FER 95 en el recinto ferial Juan Carlos I de Madrid. TodoSega no quedó ajena a este hecho y allí nos fuímos, a ver



las últimas novedades, tanto de Sega como de los demás fabricantes. Era un paraíso total para la diversión y el entretenimiento en pantalla grande.

Feria Española del Recreativo

Con el corte de la cinta inaugural a manos del VIP de turno, el Sr. Miguel Angel Montañés se iniciaba una de las exposiciones más esperadas de la temporada. Eran las diez de la mañana del día 24 de Mayo y las novedades más esperadas se hallaban pulcramente ordenadas bajo el techo del pabellón número 6 del Recinto Ferial Juan Carlos I. La edición de este año, décimo quinta para más señas, despertaba la curiosidad de todo el mercado. Los tan cacareados tiempos de crisis que parecen afectar al sector hacían esperar con ansiedad la reacción de los profesionales. Durante los tres días que duró la muestra, cerca de 12.000 visitantes comprobaron "in situ" que no todo es lo que parece. Más de 1.000 máquinas recreativas pertenecientes a 300 marcas tiraron por tierra las expectativas de crisis. Sega gracias a su «Sega Rally» sobresalía sobre cualquier otro expositor. Máquinas de 1, 2, 4 y hasta ocho jugadores simultáneos invitaban a la concurrencia a probar suerte a los mandos de un Celica y un Delta. Junto a este derroche de medios, el «Ace Driver» motorizado de Namco no podía sino suspirar de envidia, aunque tampoco le faltó trabajo. «World Rally 2» de Gaelco tampoco quiso faltar a su cita, lo mismo que «Dessert Tank» y «Virtua Cop» que a base de disparos consiguieron hacerse un hueco. Otra novedad esperada, «Mortal Kombat 3» mostraba a su vez el atractivo de sus gráficos digitalizados en dura lucha con «Virtua Fighter 2» y «Killer Instinct», otras de las apuestas fuertes del año en el campo de la lucha. Entre las deportivas destacaba «World Striker» y una curiosísima máquina llamada «World P.K. Soccer» en la que a base de patadas (reales y sobre un saco almohadillado) había que batir al portero rival.





La última batalla en recreativas de conducción es "Sega Rally" vs "Ace Driver". Cada una tiene su aliciente, pero AD ofrece una cabina móvil espectacular.





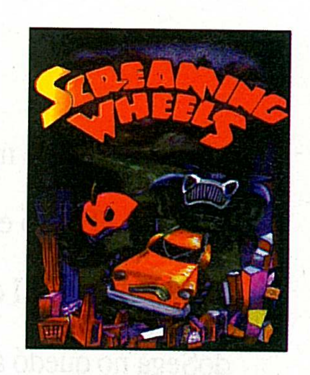
«World Striker» de Sega, era una de las atracciones en una versión ya definitiva y que pronto estará en los arcades.



La vuelta de los luchadores poligonales de AM2 no podía ser mejor: nuevos escenarios con unas texxturas increíbles, todos los luchadores ofrecen texturas y han sido incorporados dos nuevos, con lo que el total es de diez luchadores. Y todo con una jugabilidad endiablada.





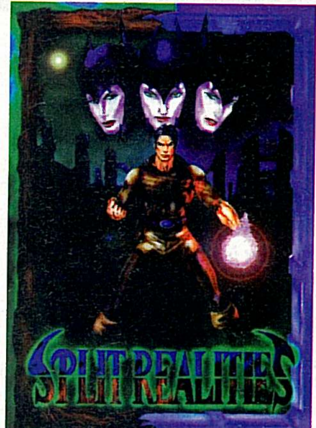


De cómo destrozar al rival y salir vivo
SCREAMING WHEELS PARA SATURN

Es el título provisional, pero JVC ha anunciado que será una carrera de coches en la que la supervivencia del vehículo pilotado por el jugador dependerá únicamente de su habilidad para conducir y salir indemne de los golpes. Pero tendrá sus armas particulares como misiles o cañones láser. Ha sido puesto en conocimiento de la prensa durante el reciente E3 de Los Angeles y saldrá únicamente para Saturn en fecha próxima.

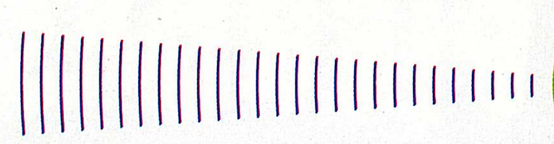
[redacted]

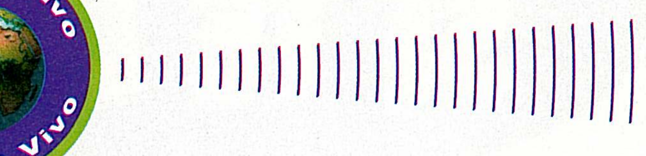
NO SE ADMITEN

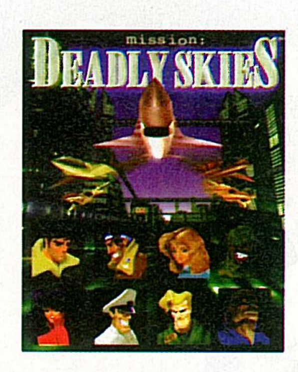


Jugando a Dr. Jekyll y Mr.Hide con Saturn
SPLIT REALITIES, DE UN MUNDO A OTRO

La compañía JVC se ha embarcado en una aventura de alta tecnología con «Split Realities», otro de sus juegos para Saturn. Será una mezcla de juego de rol y arcade de acción con una historia que girará alrededor de un personaje, de nombre Solo Axelrod, que posee una curiosa habilidad para saltar de un mundo a otro. Dicha habilidad le permitirá conocer los planes del lado Oscuro para con su planeta y, como ya habréis adivinado, su tarea será liberar a los dos mundos de la opresión y la mala idea de semejantes villanos. Con unos gráficos muy detallados y una animación perfecta os introducirá de forma virtual en la historia, mientras movimientos especiales para lucha y hechizos mágicos os permitirán convertiros en magos y grandes luchadores, todo a la vez. El fin será descubrir los misterios de ambos mundos y salvarlos de la destrucción.





Deadly Skies, misión controlar el cielo
UNA DE AVIONES PARA LA NUEVA 32 BITS

Será la simulación aérea más completa de cuantas se programarán para Saturn. Se podrá seleccionar entre un amplio espectro de lugares para "dogfight" o batallas aéreas entre aviones: densas junglas, futuristas ciudades o un magnífico portaaviones. Además, para no hacerse pesado, incluirá detalles típicos de juegos tipo shoot'em up como ítems de energía o armas especiales. Es de JVC y fué presentado en el pasado E3.

Para Mega Drive, traducido y en el mes de septiembre
LIGHT CRUSADER, EL TESORO ROLERO DE TREASURE




En estas imágenes podéis observar la excelente calidad gráfica del juego.

Está confirmado por Sega, el último juego de la factoría Treasure llegará en septiembre. Será un juego de rol de nombre «Light Crusader». Además de ser una verdadera belleza gráfica, contará en su haber con una bienvenida y necesaria traducción a nuestro idioma. No hace falta decir que será un cartucho de gran calidad, ¡qué se puede esperar de los autores de éxitos como «Gunstar Heroes» o «Alien Soldier»!. Apuntad la fecha, en septiembre y para Mega Drive.



SI TE LOS PIERDES...



TÚ PUEDES SALVAR LA TIERRA

La lucha milenaria entre el bien y el mal cobra vida en manos del príncipe Ali en una interminable batalla con seres alucinantes donde tendrás que recuperar el brazalete de plata que devolverá la paz a la Tierra. ***TEXTOS EN CASTELLANO***

Soleil

IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

TE HA LLEGADO LA HORA DE JUGAR MÁS DE 100 HORAS

No pares, en esta aventura de interminable acción, habla en castellano con los animales y descubre la llave misteriosa en el final de un juego repleto de gráficos geniales, puzzles y adivinanzas.





En un impresionante ambiente futurista cargado con enormes sprites de todos los personajes y multitud de planos de scroll, un original androide tendrá que superar a infinidad de monstruos con la ayuda de seis potentes armas que podrás cambiar en cada apasionante etapa.



MÁS QUE AFICIÓN, UNA PASIÓN

IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

El único juego de fútbol que te ofrece más de 40 opciones, más de 340 equipos nacionales e internacionales, uno o dos jugadores, la liga, el mundial, equipos de 6 u 11 jugadores, penaltis, repetición de la jugada, 8 formaciones, 3 velocidades, 3 ángulos de vista control del tiempo, terreno y más, mucho más.



TODAVÍA HAY QUIEN PARA COMER, MATA

En las kilométricas autopistas del desierto Wile E. Coyote y Road Runner se disputan la preciada comida rápida, acelerando a través de ingeniosos obstáculos y trampas, ¡no te descuides o te comerán vivo!



Nada como cruzar el charco para traer nuevos aires al sector del videojuego

ELEcTRONIc

Es increíble el tirón que un mercado como el americano supone para el sector del videojuego a nivel mundial. Como muestra bien vale la última feria allí celebrada: el fabuloso E3 de Los Angeles. En él, todas las compañías quisieron ser estrellas por un día.

Sega, Sony, Nintendo, 3DO, Atari, Apple, Bandai, NEC... todas las compañías que tenían algo que decir en el futuro del entretenimiento electrónico estaban allí. Nosotros únicamente os contaremos cómo fue la feria para las consolas Sega, pero eso no quita para que os digamos que la multinacional japonesa del erizo azul lo va a tener muy difícil y se va a encontrar con grandes y muy potentes rivales.

Sega abre fuego

La gran sorpresa de la feria fue el anuncio por parte de Sega de que su consola Saturn ya estaba oficialmente disponible en los Estados Unidos al increíble precio de $399 dólares (unas 50.000 pesetas al cambio) con el CD «Virtua Fighter» y $349 sin él. Pero no era esa la única sorpresa; además, los afortunados jugones americanos podían seleccionar de entre juegos como «Daytona USA», «Panzer Dragoon» o «Clockwork Knight». Todo un notición para la prensa internacional. También es cierto que Sony contraatacó y anunció un precio de alrededor de $299 (unas 37.000 al cambio) para su PlayStation. Tenemos que comentaros que ésto son buenas noticias para todos. Ello nos permite soñar con unos precios quizá más bajos de los que se han estado barajando durante los últimos meses para las consolas en su llegada a nuestro país.

Pero tampoco faltaban en la feria otras compañías, que son las más importantes pues ellas son las que ayudan a que las máquinas sean vendidas, nos referimos a las compañías programadoras o de software. Electronic Arts, Acclaim, Disney, Virgin, Ocean... y mucha compañía procedente del mundo del cine. Conozcamos cuáles son sus bazas para estos tiempos que vienen.

Acclaim

La gran baza de Acclaim para este año es «Batman Forever»; ello quedaba patente en el gran stand que la compañía de los Mortal Kombat mostraba en la feria.La licencia de la Warner nos permitirá ver al hombre murciélago acompañado de su fiél e inseparable Robin en una especie de mezcla entre beat'em up y juego de plataformas. Los personajes serán digitalizados utilizando la técnica de la pantalla azul y lo veremos en Saturn, 32X, Mega Drive y Game Gear. Además, Acclaim también enseñaba «Cutthroat Island», basada en una película de piratas dirigida por Renny Harlin que vendrá en versiones Mega Drive y Game Gear. «Revolution X» y «Separation Anxiety», una nueva aventura de Spiderman cerraban el show.

"Batman Forever", Acclaim



Entertainment ExPO

Williams

El 13 de octubre de 1995 será el viernes más mortal de los últimos tiempos: «Mortal Kombat III» será puesto a la venta ese día en versiones de consola. Así que finalmente podremos disfrutar con los luchadores digitalizados para los 16 bits y 8 bits.

Williams, programadora de todas las versiones anteriores de recreativa, ha decidido dar el salto a los hogares y será ella misma quien desarrolle los cartuchos para Mega Drive y Game Gear. Ocho nuevos luchadores y once fondos renderizados en 3-D serán algunas de las novedades de estas versiones.



Este es el logotipo del nuevo Mortal Kombat III. A pesar de las dudas, finalmente saldrá para Mega Drive y Game Gear.

Capcom

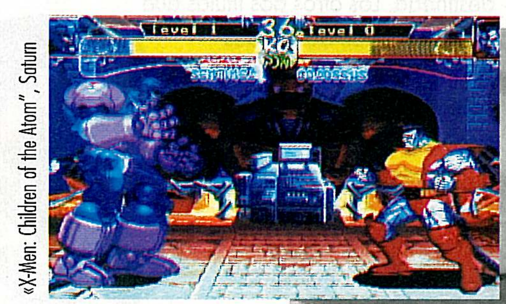
Coincidiendo con la celebración de su décimo aniversario como compañía de videojuegos, Capcom presentaba su última hornada de juegos de lucha, el género que más éxitos le ha dado. La serie Street Fighter no podía quedar sin continuación y próximamente veremos «Street Fighter: The Movie», basado en la película del mismo título, y «Street Fighter: The Animated Movie Game», que toma como origen para su guión la conocida serie japonesa de dibujos animados. Ambas llegarán únicamente para las consolas de nueva generación. Otro tanto de lo mismo pasará con «Street Fighter Legends», que presentará unos luchadores SF mucho más jóvenes, en un periodo intermedio entre los dos Street Fighter "grandes": el original y el II. «Night Warriors: Darkstalkers' Revenge» tomará muchas de las ideas de la recreativa original para ofrecerlas en un compacto explosivo para Saturn con 14 luchadores. «Fox Hunt» será una aventura que combinará la acción con la resolución de puzzles, todo ello con gráficos digitalizados y protagonizada por actores reales. «X-Men: Children of the Atom» entrará en la lista de conversiones de recreativa para Saturn. Los héroes de la Marvel mostrarán todo su poder en la 32 bits con un colorido impresionante. Por último, sólo nos queda hablar de «Incredible Toons» un gracioso juego adaptación de un título tipo puzzle de PC, que también será para Saturn. Como podéis observar, nada para Mega Drive, nos tememos que Capcom tira la toalla en los 16 bits.

«Street Fighter: The Movie», Saturn

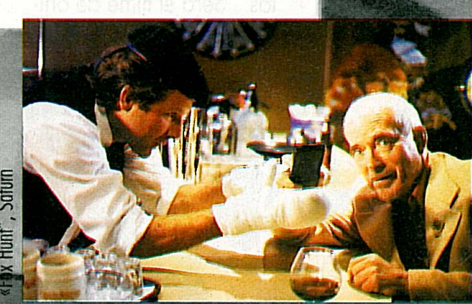
Capcom no va a quedar ajena al fenómeno cinematográfico y presentará una versión en compacto para Saturn. Con secuencias tomadas directamente de la película y luchadores digitalizados, la nueva consola de Sega tendrá su Street Fighter particular.



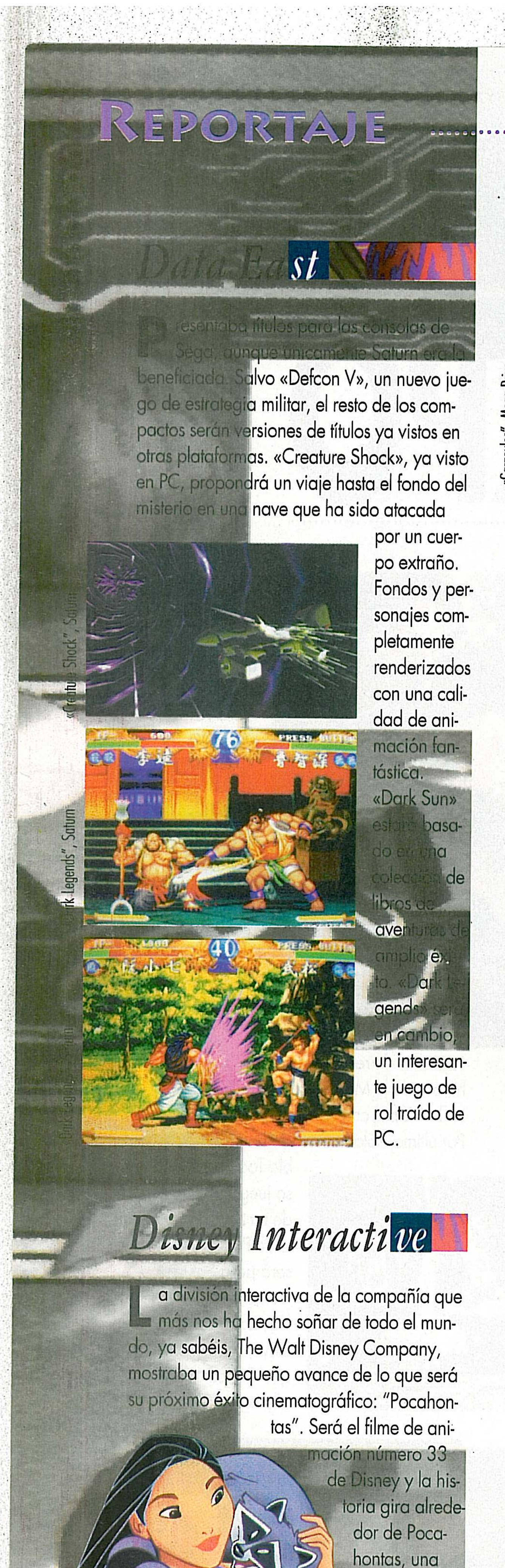
«D&D Tower of Doom", Saturn



«X-Men: Children of the Atom", Saturn



«Fox Hunt", Saturn



«Creature Shock", Saturn

"Dark Legends", Saturn

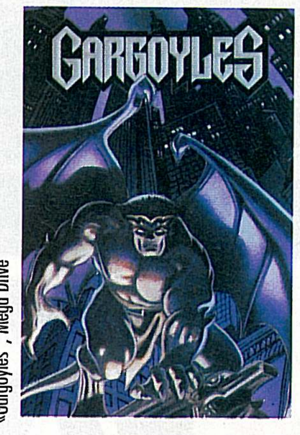
"Dark Legends", Saturn

Data East

Presentaba títulos para las consolas de Sega, aunque únicamente Saturn era la beneficiada. Salvo «Defcon V», un nuevo juego de estrategia militar, el resto de los compactos serán versiones de títulos ya vistos en otras plataformas. «Creature Shock», ya visto en PC, propondrá un viaje hasta el fondo del misterio en una nave que ha sido atacada por un cuerpo extraño. Fondos y personajes completamente renderizados con una calidad de animación fantástica. «Dark Sun» estará basado en una colección de libros de aventuras de amplio éxito. «Dark Legends» será, en cambio, un interesante juego de rol traído de PC.

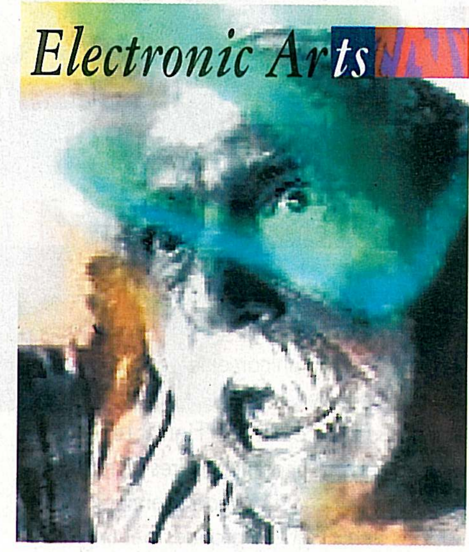
Disney Interactive

La división interactiva de la compañía que más nos ha hecho soñar de todo el mundo, ya sabéis, The Walt Disney Company, mostraba un pequeño avance de lo que será su próximo éxito cinematográfico: "Pocahontas". Será el filme de animación número 33 de Disney y la historia gira alrededor de Pocahontas, una princesa india americana que trata de evitar que los ingleses, encabezados por el capitán John Smith, tomen sus tierras. El videojuego pondrá especial énfasis en aspectos como la paz, la armonía y el amor a la naturaleza, por lo que el objetivo principal será prevenir la guerra y no fomentarla. De momento únicamente saldrá para Mega Drive, pero no se descarta una futura versión Game Gear. «Gargoyles» será un cartucho MD de 24 megas y seis niveles de acción, con animación en 3D y mucho misterio.



«Gargoyles», Mega Drive

Electronic Arts

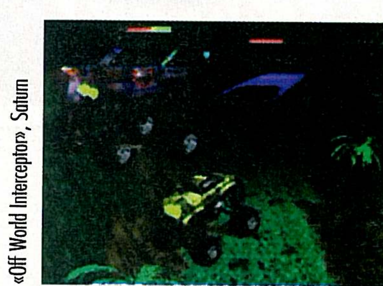


Deporte, deporte y más deporte, es lo único que promete la división deportiva, EA Sports, de Electronic Arts. Una nueva edición de «PGA Tour Golf '96» para Saturn con imágenes digitalizadas y el esperado «FIFA Soccer '96» que saldrá para Saturn, 32X y Mega Drive. Se espera que explote al ciento por ciento las capacidades de cada una de las consolas a las que va destinada. Los otros dos títulos que mostraba están destinados principalmente al mercado americano pues son versiones de deportes muy populares allí: «College Football USA» y «Triple Play Baseball», ambos para Mega Drive.

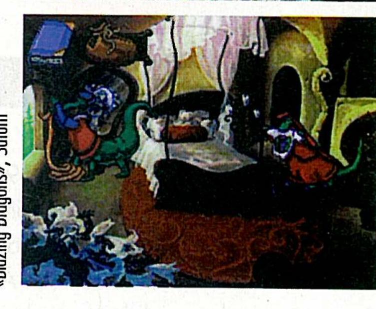


Crystal Dynamics

Ha sido la compañía revelación de la feria. Hasta ahora se dedicaban únicamente a la producción de juegos para 3DO, pero de repente han mostrado un impresionante catálogos de títulos para Saturn. Empezamos con «Gex», un curioso plataformas. Seguimos con «Solar Eclipse» y «Off World Interceptor» dos matamata espaciales pero con vehículos diferentes: una nave y un todoterreno, respectivamente. En «The Horde» tendréis que defender a vuestras tierras del invasor. Y por último, «Blood Omen: Legacy of Kain» es una aventura con más de 25 minutos de animaciones en 3D y muchísima acción.



«Off World Interceptor», Saturn



«Blazing Dragons», Saturn

Ocean



«Worms», MD 32X

Inesperadamente, Ocean nos sorprendió con un amplio catálogo de juegos para los nuevos sistemas a la par que mostraba varios juegos multiplataforma. El primero de ellos era «Worms». Protagonizado por orugas, es una especie de cruce entre los lemmings y «Cannon Fodder», es decir, estrategia pura y dura para cumplir con las misiones. Saldrá en Saturn, 32X y Mega Drive. Basado en uno de los mejores cómics de DC llegará «Lobo»

Consigue UNA SATURN CADA MES

Sortearemos, hasta Diciembre, una SATURN todos los meses. En cada número te plantearemos una serie de preguntas, y encontrarás las respuestas a lo largo de la revista de ese mes. Empápate de SATURN y consigue una.

No te pierdas la oportunidad de conseguir tu SATURN

1.- Las capacidades multimedia de la consola Saturn con el cartucho MPEG te permitirán, además de jugar...

a.-Escuchar tus viejos discos de vinilo de "El niño de los Peines"

b.-Recibir en un televisor las emisiones del Teletexto

c.-Ver películas en vídeo CD

2.-¿Cuál de los siguientes juegos de coches no podrás ver en tu Saturn?

a.-Daytona USA

b.-El coche Fantástico

c.-Grand Chaser

3.-Y de los siguientes juegos "caballerosos" ¿Cuál podrás ver?.

a.-Clockwork Knight

b.-Los caballeros del Zodiaco

c.-Ponche Caballero

4.-Ahora una de números. ¿Cuantos botones tiene un pad de Saturn?.

a.-Tres b.-Seis c.-Ocho

5.-Y por último, ¿Cuál de los siguientes luchadores no participa en Virtua Fighters?.

a.-Ryo Shakazaki

b.-Jeffrey Cage

c.-Pai Chan

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista TODOSEGA que envíen el cupón de participación que aparece en la revista (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. CONCURSO UNA SATURN CADA MES. Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

3.- La elección del ganador del mes se realizará en Madrid el día 5 del mes siguiente al que se publique el concurso. Es decir, el ganador de la revista de julio se elegirá el 5 de agosto, así sucesivamente.

4.- El premio consiste en 1 SATURN al mes, empezando en el número de julio y terminando en el de Diciembre, ambos inclusive. Se entregarán a partir de Septiembre de 1995.

5.- Los resultados de este concurso se publicarán en las páginas de TODOSEGA y además se notificará mediante carta a los ganadores.

6.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique su nombre en la revista para notificar a la revista el extravío.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PRODUCTS.

SEGA

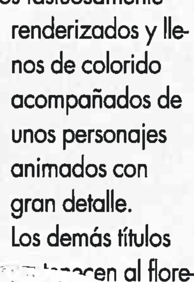
TODOSEGA


Lobo, Mega Drive

mostrando personajes creados en estaciones SGI. «Waterworld», basado en el film del mismo título, ofrecerá la posibilidad de revivir la aventura de Kevin Costner en Saturn y Mega Drive. «Rollcage» es un arcade de conducción para Saturn con texturas y veinte circuitos. «Allegiance» será un clónico de Doom para Saturn y tanto «Blades of Rage» como «Offensive» permitirán jugar a los soldaditos con Saturn.

Virgin

Aunque no mostraba uno de los stands más grandes de la feria, su catálogo hace que siempre destaque, vaya donde vaya. Hablamos de Virgin y de su gran solera como compañía de programación. Ellos son los creadores de personajes como Cool Spot, que por cierto llegará ahora en una segunda parte llamada «Spot Goes to Hollywood». Para las consolas Saturn, 32X y Mega Drive, veremos unos fondos fastuosamente renderizados y llenos de colorido acompañados de unos personajes animados con gran detalle. Los demás títulos [illegible]tenecen al flore-[illegible]




«The 11th Hour»


«Spot Goes to Hollywood»

«Spot Goes to Hollywood»

«Hyper 3-D Pinball»

Sega

La gran noticia de Sega era la salida al mercado americano, coincidiendo con la feria, de su nueva consola Saturn. Pero todo ello está convenientemente relatado al principio de este reportaje, así que pasaremos a contaros los juegos que nos llegarán de aquí a finales de este año.

Siendo como era la estrella Saturn, una parte muy importante del gigantesco stand lo tomaban los juegos de esta consola. Casi todos eran viejos conocidos nuestros, pero cabe destacar una edición especial de «Virtua Fighter» con texturas. Entre los nuevos vimos cosas como «NHL All Star Hockey», un juego de Hockey con escenarios y personajes digitalizados. Otro de los deportivos era «Grand Slam Baseball», un compacto que hará las delicias de los aficionados al béisbol. También citaremos a «Van Battle», un beat'em up o «Virtua Cop», basado en la recreativa.

En el frente de los 32 bits todo el mundo quedaba boquiabierto con el trabajo que Sega está realizando en la conversión de «Virtua Fighter» para MD 32X, recordad que saldrá el próximo septiembre. «Kolibri», «VR Troopers» y «Virtua Hamster», títulos que sorprenden por su originalidad. El primero es una especie de Ecco pero personificado en un colibrí. El segundo es un mata-mata basado en una serie de televisión y el último os permitirá ver el mundo tal y como lo ve un hamster.

«Vector Man» era otra de las grandes sorpresas. Un arcade de plataformas protagonizado por Vectorman, un robot armado con una particular pistola y con una excelente capacidad para convertirse en lo que desee. Complementaban el stand «Comix Zone» y algunos juegos de Game Gear: «Batman & Robin», «X-Men: Mojo World» y «Power Rangers».


«Bug!», Saturn


«Bug!», Saturn


«Worlwide Soccer», Saturn


«Worlwide Soccer», Saturn



La importancia de Internet

Una de las novedades de la feria fue la tan traída y llevada Internet, en la que casi todas las grandes compañías del sector tienen ya su Home Page dentro de lo que es el World Wide Web. Viendo la importancia que está adquiriendo esta internacional red de redes, próximamente os ofreceremos un completo directorio con lo que hay ya en ella. Compañías como [illegible] Electronic Arts ya tienen a disposición de los netsurfers (término acuñado para definir a los aficionados a navegar por la red y perderse en ella) información sobre sus lanzamientos e incluso trailers o pantallas de sus juegos. Otro punto de especial importancia de esta red son los grupos de noticias o de discusión; en ellos se habla de un tema en particular, como puede ser Saturn y, entre los participantes, es posible encontrar a gente de las compañías de programación o integrantes de los equipos directivos de, por ejemplo, la misma Sega.

Concurso

DISNEYLAND® PARIS

Sorteamos 45 viajes a Disneyland® París incluyendo viaje, 2 noches de hotel y 3 días de entrada ilimitada al parque

¿Has visto la última atracción de Disneyland® París? Pues ahora tienes la posibilidad de conocerlo en persona participando en este gran concurso.

¡No te pierdas la oportunidad de conocer Disneyland® París con tus padres o dos de tus amigos!

Para participar sólo tendras que solucionar estos sencillos problemas



1.- Situa Disneyland® París en este mapa



2.- ¿Cómo se llama la atracción más espectacular que Disney® haya creado jamás?

A.- Space Traveller
B.- Russian Mountain
~~C.~~- Space Mountain

3.- ¿En que libro de Julio Verne está basada esta atracción?

A.- 20.000 Leguas de Viaje Submarino
~~B.~~- De la Tierra a la Luna
C.- Viaje al Centro de la Tierra

BASES CONCURSO DISNEYLAND® PARIS

1. - Podrán participar en el concurso, todos los lectores de las revistas PCMANÍA, MICROMANÍA HOBBY CONSOLAS, NINTENDO ACCIÓN, TODOSEGA, que envíen el cupón de participación que aparece en cualquiera de las revistas (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO DISNEYLAND® PARIS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).

2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.

3.- El sorteo se celebrará ante Notario de Madrid el día 5 de septiembre de 1.995.

4.- El premio consiste en 45 viajes a DISNEYLAND® PARIS. El viaje incluye gastos de desplazamiento, entrada al recinto, Hotel y abono para disfrutar de las atracciones.

5.- A fin de posibilitar al ganador el viaje con 2 familiares o amigos, los 45 viajes totales se estructurarán en 15 viajes para 3 personas, por lo que habrá 15 ganadores.

6.- El Notario extraerá 3 cartas del total de cartas recibidas y correctas, cuyos remitentes ganarán cada uno 3 viajes a DISNEYLAND® PARIS tal y como se especifica en el apartado 4 y 5 de estas bases.

7.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de las revistas y además se notificará mediante carta a los ganadores.

8.- La fecha de comienzo de esta promoción es 15 de junio de 1995 y finalizará el 31 de agosto de 1995.

9.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

10.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS S.A. y el Notario que da fe de este sorteo.





Las respuestas correctas son:
1........ 2......... 3..........

Envía este cupón a:
HOBBY PRESS;
CONCURSO DISNEYLAND® PARIS;
Apartado de Correos 400;
28100 Alcobendas (Madrid).

Nombre:..................................
Apellidos:..................................
....
Dirección:..................................
Población:.....................C. postal..................
Provincia:..................................
Teléfono:..................................

Si quieres recibir información de alguna de estas dos cosas (o de las dos) tacha las casillas correspondientes:

- ❑ Sí deseo recibir información de DISNEYLAND® París
- ❑ Sí, deseo recibir información de los productos de Hobby Post.

El cartucho MPEG abre las puertas de Saturn al Vídeo CD

Una consola de Cine



A través del MPEG -esta cajita metálica de aspecto inofensivo pero increíbles posibilidades gráficas-, Sega nos acerca al futuro y nos introduce de lleno en al apasionante mundo del multimedia.

Los aficionados al séptimo arte y al mismo tiempo jugones empedernidos están de enhorabuena: la nueva consola de Sega les permitirá poder **disfrutar de sus increíbles juegos** y además, ver através de ella las **películas que sean editadas en formato compacto o Vídeo CD**. Para ésto último, bastará con insertar el **cartucho MPEG** en la ranura de expansión que Saturn presenta a tal efecto en su parte posterior, oculta tras una tapa.

¿Qué es MPEG?

El cartucho MPEG (*Motion Picture Experts Group*), nació en 1988 y en él se asientan las bases del futuro del **vídeo digital**. Este sistema, que permite grabar **72 minutos de vídeo en color con calidad superior al VHS y con sonido estéreo** en un compacto de igual tamaño y apariencia que los ya conocidos CD de audio o CD-ROM de juegos, está llamado, sin duda, a ser el **estándar de vídeo del futuro.** No en vano cuenta con el apoyo de compañías como Philips -que ha sido la primera en incorporar esta tecnología a su CDi-, Sony, The 3DO Company y, ahora, de la propia Sega. Las ventajas que ofrece este nuevo formato con respecto al sistema de vídeo tradicional, el VHS, son

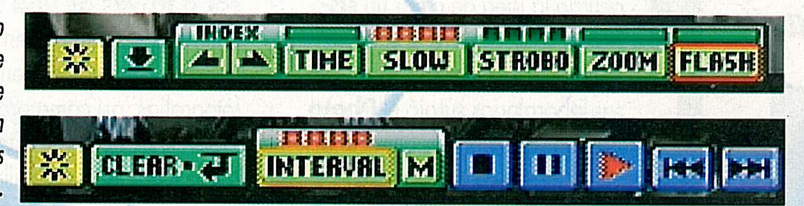
Próximamente en tu Saturn

Según dicen los expertos, de aquí a muy pocos años todos sustituiremos nuestros vídeos en formato VHS por lectores de vídeo digital que utilicen el estándar MPEG. Y puede que estén en lo cierto, puesto que además de que el sistema digital ofrece una calidad de imagen y sonido muy superior al sistema tradicional, compañías como Philips, Sega, Sony o The 3DO Compañy (por citar algunas relacionadas con el mundo de las consolas), están incluyendo este sistema en sus máquinas. Philips está siendo pionera en este campo y actualmente posee un catálogo de 150 películas que podrán verse, al igual que en su CDi, en nuestras Saturn. De momento estas películas están en versión original, pero según se vaya popularizando el tema, irán apareciendo más y más películas en castellano. Por el momento, el precio de estas películas grabadas en CD viene a rondar las 4.500 pesetas.



Toda una gama de efectos digitales

Las posibilidades que el cartucho MPEG brinda a la hora de visionar vídeo digital son inmensas. Gracias a sus variados menús será posible realizar acciones reservadas hasta ahora a los estudios de televisión: dividir la pantalla en diferentes secuencias de fotogramas o "Multip", realizar un zoom digital o "Zoom", ofrecer lo que se llama "flash motion" o una especie de movimiento realizado a base de parar un cuadro y saltar varios, mostrar un efecto llamado "Strobe", o una especie de estela que dejan las imágenes en movimiento y, por último, mostrar imagen a cámara lenta o "Slow".



Para manejar el vídeo MPEG, el software ofrece un amplio menú de opciones que supera con creces a los de los vídeos VHS actuales.

importantes: el **nulo desgaste que sufre el soporte**, (no importa las veces que se vea una película, siempre estará igual), **calidad de sonido digital** (con posibilidad de incluir sonido **Dolby Surround** y sentir las mismas experiencias que en un cine), **acceso directo a determinados puntos del Video CD**, (exactamente gual que ocurre actualmente con los CD de audio), **parada de imagen con una nitidez total, efecto de zoom** que nos ampliará cualquier zona de la pantalla, posibilidad de ser **utilizado por los juegos** para incluir escenas de FMV... Como veis sus posibilidades son enormes y con ellas Sega nos conecta directamente con el futuro. Lamentablemente, para disfrutar de todo esto aún habrá que esperar hasta el próximo Octubre, cuando saldrá en España a un precio que rondará las 30.000 pts.

Saturn será el sueño multimedia hecho realidad: Video CD, Photo CD, Audio CD y juegos, ¡y todo en la misma máquina!







Aquí tenéis la barra básica de control. Contiene opciones para visionar la película, desplazar la secuencia hacia adelante o hacia atrás, acceder al menú especial de efectos digitales o establecer las pautas para los diferentes modos de visualización. A la derecha, algunas escenas de películas ya disponibles en formato CD.





Dos ejemplos de las posibilidades que ofrece MPEG: dividir la pantalla en otras más pequeñas en las que se va sucediendo la acción, y acceso directo a determinadas escenas.

Acercándose a golpe de zoom

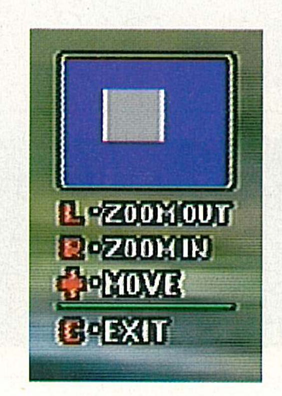
Es una de las posibilidades más espectaculares del cartucho MPEG para Saturn. Con ella se podrá seleccionar una parte de la imagen para **aumentar su tamaño todo lo que se desee**, como ocurre con las habituales cámaras de vídeo que alejan o acercan la escena a golpe de botón. Y todo mediante un sistema de control muy sencillo y manejable a través del pad.











Con los botones L o R se aleja/acerca la imagen, mientras que con el pad direccional se ajusta la zona a visualizar.

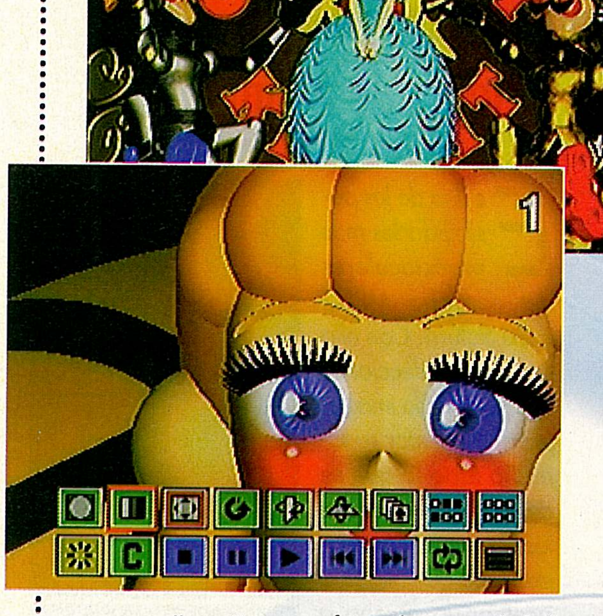
Photo CD

Saturn también entenderá de fotografía

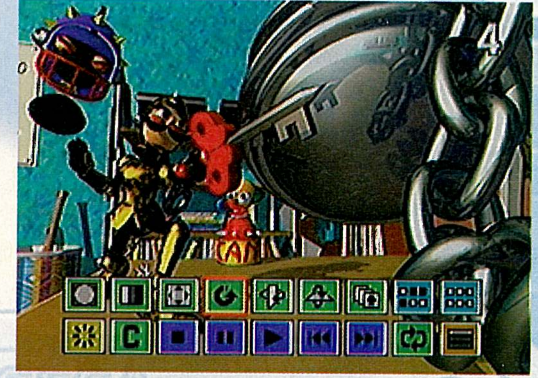
Con la llegada de Photo CD, Saturn amplia sus posibilidades, introduciéndose también en el campo de la fotografía.



Fue **Kodak,** líder mundial del sector fotográfico, a quien se le ocurrió la idea de crear un **sistema digital** para el **almacenamiento de imágenes**. De sus laboratorios surgió el **Photo CD**, un estándar que permite almacenar fotografías en un **disco compacto,** igual al utilizado en audio o en los propios videojuegos.
El funcionamiento del sistema es tan sencillo como llevar vuestros negativos o carretes a un laboratorio que ofrezca servicio de Kodak Photo CD. Allí revelarán las fotos y os las entregarán **grabadas en un CD** que, mediante este nuevo y revolucionario sistema operativo **Photo CD de Sega**, podréis **observarlas cómodamente en vuestro televisor a través de una Saturn**. Además, este sistema os permitirá realizar algunas modificaciones en vuestras fotografías, así como programar presentaciones que utilicen vistosos efectos como fundidos o cortinillas.



Una opción que nos ofrecerá Photo CD será la de el efecto zoom, con el cual podremos seleccionar la parte de la fotografía que deseemos y ampliarla al tamaño de toda la pantalla del televisor. Y todo ello sin que se pierda ni un ápice de calidad en la resolución.



Con el sistema Photo CD Saturn permitirá ver fotografías en el televisor.



Programa tus propias presentaciones...

La aplicación más interesante de Photo CD es la que permite programar la aparición de las fotografías en el orden que establezcas y con el tiempo de separación que tú decidas. ¡En plan profesional!



... y también efectos

Otras posibilidades que ofrecerá este programa serán: distintos tipos de cambio de una fotografía a otra (fundido, cortinilla, giros...), visualización en blanco y negro de la imagen, introducción de la fotografía en una esfera, inversiones... Vamos, que ver fotografías va a poder resultar de lo más divertido.









Gran Chaser

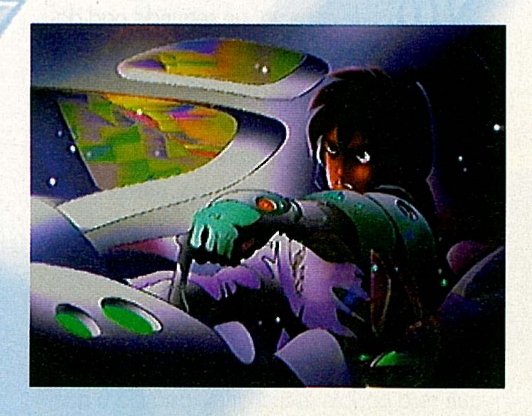
Carreras espaciales

A pesar de que hemos dedicado la mayor parte de esta sección a las posibilidades multimedia de Saturn, no queremos olvidarnos de algo tan fundamental como son sus juegos. Por eso vamos a hablaros del lanzamiento en Japón de este «Gran Chaser», según dicen, el sustituto del mismísimo «Daytona USA». Y como los tiempos avanzan que son una barbaridad, los coches de NASCAR se transformarán en veloces naves futuristas que competirán a muerte por llegar primeras. No creáis que exageramos, porque estos curiosos vehículos irán equipados con armas superdestructivas que se encargarán de "parar" a los rivales que llevemos por delante y no nos permitan rebasarles. Para disfrutar aún más de tanta emoción contaremos con varias vistas, incluyendo una desde dentro de la nave.

En cuanto a los circuitos, el repertorio presentará un montón de escenarios "pseudo-espaciales" con recorridos por superficies heladas, lagos, zonas volcánicas e impresionantes fases aéreas. Eso sí, siempre con la oportunidad de jugar con un amigo a pantalla partida.

Un nuevo juego de conducción se abre camino en Saturn. Objetivo: acabar con la hegemonía del espectacular Daytona USA.

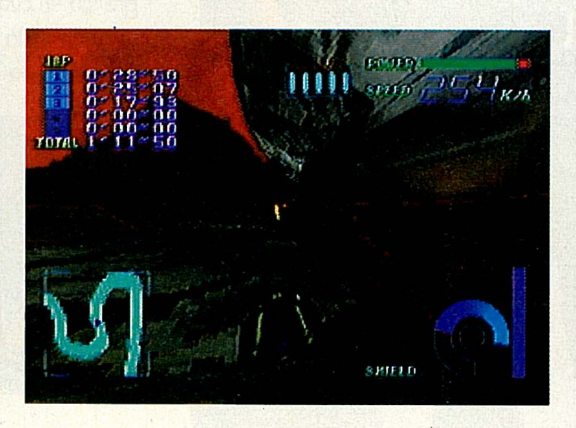






Aunque las similitudes no sean evidentes a nivel gráfico, este compacto mantendrá una línea de semejanza con Daytona: vistas diferentes, muchos rivales y una jugabilidad endiablada.





El ojo nipón



Por aquí, en el país del sol naciente, se comenta que «Virtua Fighter» ha sido adquirido por 600.000 personas, o lo que es lo mismo, 98 de cada 100 poseedores de Saturn han comprado el increíble y poligonal juego de lucha. Una cifra que se sale de lo corriente, ¡pero es que dicen que «Daytona USA» va a llegar hasta el 100!. Como podéis observar, la popularidad de las recreativas Sega en Japón es tal que ninguno de los poseedores de Saturn ha podido sucumbir a la tentación.

Otros que también gozan de mucho éxito por aquellos lares son los juegos de rol, y Saturn los tendrá. Uno de ellos será «Blue Seed», un RPG en la línea de la serie «Shining Force» pero con unos gráficos de alucinar y una jugabilidad a toda prueba, y todo con la calidad habitual de Saturn. Actualmente hay en proyecto otros dos: «Rigroad Saga» y otro cuyo nombre aún está por definir, pero por las pantallas que he podido ver, será toda una bomba.

En cuanto a la estrategia, que de eso los japoneses también saben mucho, es muy posible que «A-Train» y «Sim City 2000» sean los primeros en ver la luz. Además, desde Inglaterra me han llegado rumores de que Bullfrog está actualmente trabajando sobre lo que pudiera ser la versión Saturn de «Theme Park», ¿será verdaderamente cierto (valga la redundancia)?... El mes que viene, aunque Japón no está precisamente cerca de las Islas Británicas, os ampliaré la información.

VIRTUA

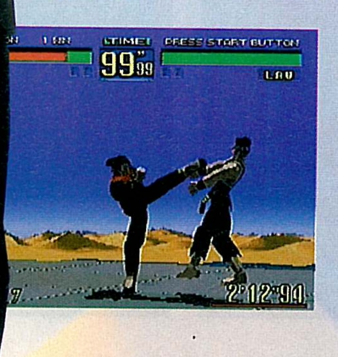
Cada vez falta menos tiempo para el mes de septiembre, fecha elegida por Sega para presentar su última criatura. Saturn será su nombre y uno de los primeros juegos que desmarcará por completo a esta nueva consola de las demás será «Virtua Fighter»; un viejo conocido de los arcades y una garantía de calidad.

Ha sido la estrella de los salones recreativos hasta la llegada de su hermana, Virtua Fighter 2. Pero próximamente trasladará su reinado hasta el mercado de las consolas domésticas. Nacida como máquina arcade en diciembre de 1993, la que organizó fue más bien geométrica: a partir de él, la invasión de los polígonos ha sido total. Así, ocho luchadores se peleaban, utilizando diversas técnicas marciales, por el título del torneo.

Para su versión doméstica, Sega no ha escatimado medios y ha sido el propio AM R&D Department 2 el encargado de llevar la arcade hasta Saturn. Las diferencias entre ambas versiones serán mínimas y únicamente se podrá hablar de una cierta pérdida de calidad gráfica en cuanto a apariencia de los luchadores. Pero el juego conservará todo lo que le ha dado el éxito en los arcades: su jugabilidad. Ocho luchadores con una amplia gama de movimientos especiales, un misterioso jefe final en plan cyborg metálico, varios niveles de dificultad y ajustes de tiempo, así como la posibilidad de conectar un segundo pad darán a los aficionados a la recreativa la oportunidad de disfrutar en su casa con la jugabilidad y la adicción de todo un Virtua Fighter. Tal será el grado de la conversión que se mantendrá absolutamente todo, desde los escenarios hasta los cambios de perspectiva, pasando por la repetición del último golpe del combate recién llevado a cabo.

AM2 tampoco se olvidará de recoger las melodías y los efectos sonoros de la arcade, así que será posible escucharlos. Está claro que Sega quiere mantener su promesa de poder disfrutar con las recreativas en casa.







FIGHTER

AKIRA YUKI

Japón • 25 años • Ocupación: Profesor de Kung Fu
1,75 mts. • 75,7 Kgs. • Hobby: Kung Fu

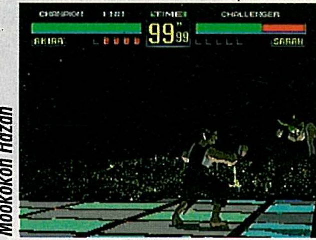
Es el luchador más potente de cuantos ofrece esta versión de Saturn. Su capacidad para encadenar dos patadas aéreas en el golpe llamado *Renkantai* le distingue como un fiero rival. Y nada como consultar su pequeña pero intensa historia para reconocer que lo suyo es la lucha. Instruido en las técnicas marciales desde muy pequeño, a la edad de 23 vió como su padre le inició en el Kenpo, una técnica marcial de alto poder de destrucción. Todo para demostrar que es el mejor.



Renkantai



Tohshin Sohtai



Mookakoh Hazan

KAGE MARU

Japón • 22 años • Ocupación: Ninja
1,72 mts. • 64 Kgs. • Hobby: Mah-jong



Luchador de origen desconocido y apariencia misteriosa, se sabe que procede del clan Hagakure, uno de las familias de ninjas más fuerte y secreta de Japón y que siempre se ha manejado en el lado más oscuro de la política. El pertenece a la décima generación de ninjas y está aquí para aclarar un oscuro asesinato en la persona de toda su familia. Con la idea fija de que el Sindicato está detrás del torneo, toma parte en él reclamando venganza para sus muertos.



Koenraku



Suishageri





Kagegasumi

Virtua Fighter 2





Mientras el primer título de la serie aún no ha llegado a nuestro país, Sega Japón se permite el lujo de estar trabajando ya sobre su continuación, que acaba de llegar a los salones arcade de nuestro país. Las imágenes que os ofrecemos han sido creadas sobre una estación de trabajo, pero Sega asegura que VF2 de Saturn será así. Para conseguirlo, ya está en marcha un nuevo sistema operativo, que permitirá disfrutar con unos luchadores de apariencia no tan cuadrada.







JEFFRY MCWILD

Australia • 36 años • Ocupación: Pescador
1,82 mts. • 110,6 Kgs. • Hobby: Música Reggae

Este "pescador" procede de una isla cercana a la costa australiana, y su presencia en el torneo es por el vil metal. Necesita dinero para adquirir un nuevo bote y destruir al tiburón que mantiene atemorizado a su pueblo. Su anterior bote fue destruido por el fiero escuálo y requiere uno nuevo. Menos mal que su padre, conocido el interés del muchacho por la historia, le enseñó de joven la técnica romana de la lucha pancratium y con ella se abrirá paso entre los participantes.

Toekick Hammer


Toe Kick


Iron Claw

PAI CHAN

Hong Kong • 18 años • Ocupación: Estrella de cine
1,65 mts. • 48,9 Kgs. • Hobby: Baile

Una de las dos féminas del torneo y además, hija del maestro de las artes marciales de nombre Lau Chan. Otra de las que pertenece al género "Nikka Costa", es decir, que fué instruida desde muy pequeña para posteriormente dominar todas las técnicas de la lucha en el estilo Ensei-ken.

Su participación es una venganza personal contra su padre, que abandonó a su mujer e hija, para luchar y mejorar sus técnicas de combate.


Senpuu Enshin


Senpuuga


Ensen Hairyuu

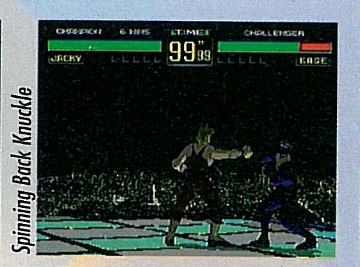
JACKY BRYANT

U.S.A. • 23 años • Ocupación: Piloto de coches
1,75 mts. • 71,6 Kgs. • Hobby: Entrenarse

Otro que adoraba las artes maricales cuando era pequeño, pero como buen mortal, decidió pasarse al motor y se convirtió en uno de los mejores pilotos de coches. Sin embargo, un aciago día se vió misteriosamente envuelto en un grave accidente. Después, supo que el accidente había sido el misterioso y participa en el torneo para conocer la verdad del hecho.


Jumping Knee Stomp


Slant Back Knuckle


Spinning Back Knuckle



LAU CHAN

China • 53 años • Ocupación: Cocinero
1,67 mts. • 75,7 Kgs. • Hobby: Poesía


Renkan Haitenkyaku

El mayor y más poderoso experto en artes marciales del mundo es, además, un sensible poeta y la cocina china se le da como si la hubiera creado él.

Muerta su mujer y abandonado por su familia, decidió recluirse en las remotas montañas de China para mejorar aún más su estilo y aprender las excelencias de la técnica Koen-ken, supuestamente perdida, pero que un misterioso eremita se encargó de mantener. Ahora, Lau vuelve de su reclusión para participar en el torneo y dejar clara su posición.


Ryushasenten

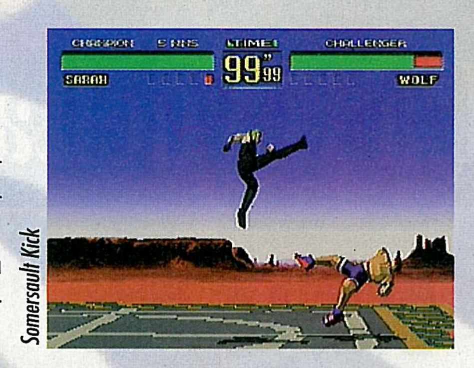

Shakashoh

Sarah Bryant

U.S.A. • 20 años • Ocupación: Estudiante
1,67 mts. • 53,5 Kgs. • Hobby: Caída libre

Una máquina de luchar, de frío y duro corazón. Azotada por la duda y la preocupación por el accidente de su hermano, Jacky Bryant, Sarah descubrió que tras él se encontraba el misterioso Sindicato. Trágicamente, fué capturada por el Sindicato y, tras ser sometida a un peculiar lavado de cerebro, convertida en una máquina de lucha.

Así, el Sindicato ha previsto su participación en el torneo para "accidentalmente" asesinar a su hermano.



Somersault Kick


Front Suplex


Double Joint Butt


Illusion Kick

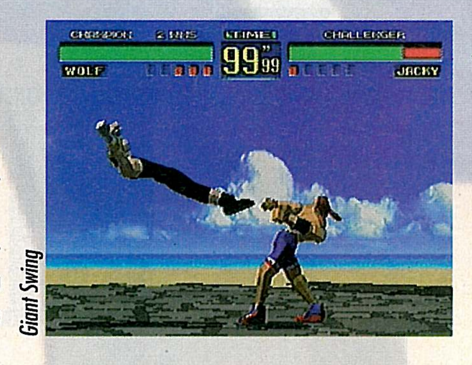

Neck Breaker Drop

Wolf Hawkfield

Canada • 27 años • Ocupación: Luchador de wrestling
1,77 mts. • 99,7 Kgs. • Hobby: Karaoke

De origen americano, para ser más exactos de los nativos pobladores de las vastas llanuras, Wolf vivía en Canada trabajando como trampero y cazador. Fichado por un avispado promotor, entró a formar parte del cerrado coto de la lucha americana tipo wrestling con tanta fuerza que barrió a todos sus rivales.

Viendo que ya no tiene rival, decide participar en el torneo y hacer uso extensivo de su fornido y musculoso cuerpo. Es fuerte, pero un poco lento y torpón.



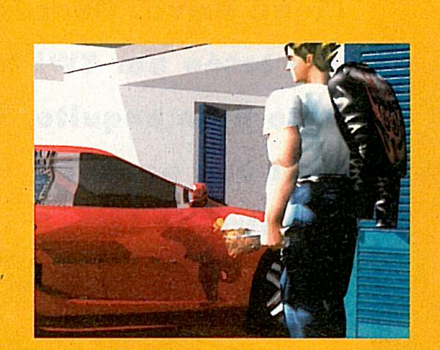
Giant Swing

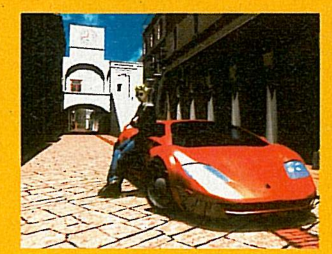

Axe Lariat


Body Slam


German Suplex

Virtua Fighter 3







Para no perder comba y seguir siendo los números uno de los arcades, AM2 -el fantástico equipo de desarrollo de arcades de Sega- ya se encuentra inmerso en el proceso de producción de Virtua Fighter 3, la nueva sensación de lucha. Las imágenes que os mostramos proceden de una demo creada en estaciones de trabajo, y Sega piensa sorprendernos utilizando las técnicas más revolucionarias. Todo para satisfacer a los adictos al género.



La revuelta de los dinosaurios

- **Mega Drive**
- **TWI**
- **Septiembre**

La recreativa más monstruosa de la temporada ya está lista

PRIMAL RAGE

para mostrar su poder en Mega Drive. Guardada con tesón por TWI hasta hace bien poquito, he aquí una pequeña muestra de lo que probablemente será el cartucho más espectacular de la temporada. ¡Animo, ya falta poco!

Tras el sonado fracaso de «Rise of the Robots», Time Warner Interactive ha decidido ir con pies de plomo y se ha tomado un tiempo bastante prudencial para anunciar y mostrar la conversión de "Primal Rage". Para los profanos en la materia, esta fabulosa recreativa de TWI estaba -y está, que aún sigue dando caña en los arcades- protagonizada por siete saurios: Armadon, Blizzard, Chaos, Diablo, Sauron, Talon y Vertigo. Estos siete "animalitos" son unas verdaderas bestias de la lucha, que no dudan en zamparse un brazo del rival si de esa forma van a hacerse con el trono de rey de la tierra. Todos los combates se desarrollan en el escenario natural de la catástrofe -¿qué catástrofe?- ¡ah!, es que la historia de la recreativa dice que una vez los dinosaurios poblaban la tierra, pero sus batallas eran tan cruentas que alguien decidió congelarlos. Con el paso del tiempo, los humanos fueron evolucionando y avanzando tecnológicamente, pero un buen día la Tierra sufrió el choque de un asteroide, que despertó a los dinosaurios y arraso por completo la humanidad. En ese punto es en el que la recreativa toma lugar.

Pues bien, todo esto será convertido a Mega Drive y Game Gear con una fidelidad casi total: mismos personajes con gran calidad en las animaciones (y esta vez es de verdad), mismos escenarios, hasta los humanos que poblaban la recreativa están aquí. En las imágenes que acompañan esta Mega Preview podéis observar la calidad de que gozará este juego. Se supone que a partir del próximo mes de septiembre estará ya disponible en las tiendas españolas.







En esta conversión a Mega Drive no faltarán los fondos que tan famosa han hecho a la recreativa.

Una recreativa animal

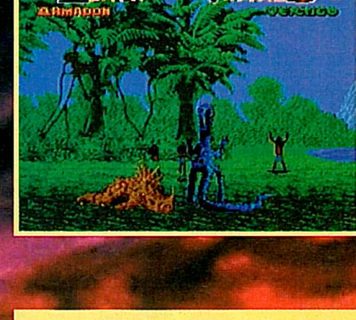




Primal Rage ha sido la apuesta de Time Warner Interactive a la fiebre de la lucha en las recreativas. Si Sega tenía Virtua Fighter, Namco mostraba Toh Shin Den y Capcom seguía adelante con sus Street Fighters, Atari no quiso renunciar a su parte del pastel y se alió con TWI para ofrecer una nueva aproximación al género de la lucha. Abandonando polígonos y sprites tradicionales, Primal Rage mostraba unos dinosaurios lujosamente animados.









Los movimientos de los dinosaurios serán todo un ejemplo de fluidez y suavidad.



Estos siete animalitos son unas verdaderas bestias de la lucha, que no dudan en zamparse un brazo del rival si de esa forma van a hacerse con el trono de rey de la tierra.









MEGA PREVIEW

Codemasters repite saque

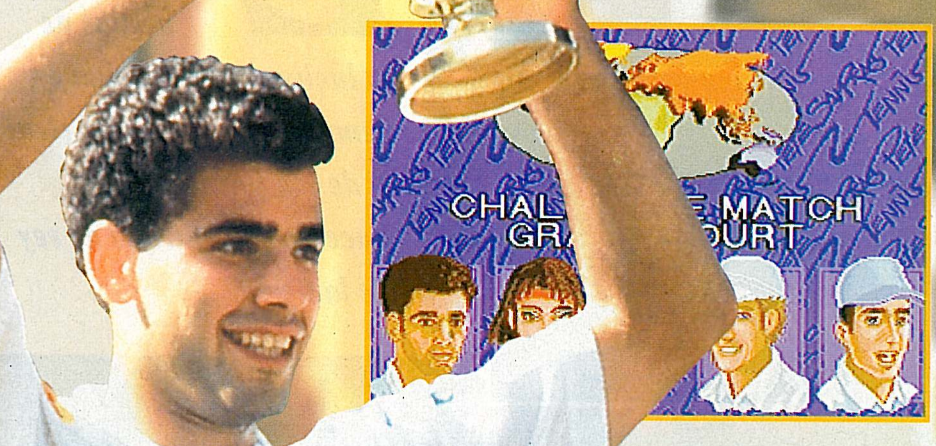
- Mega Drive
- Codemasters
- Julio

Parece que con Pete Sampras, a imagen y semejanza de los MicroMachines, Codemasters ha encontrado otro filón. Tras ofrecernos un excelente cartucho de tenis hace ya unos cuantos meses, se ha decidido a repetir, perdón, actualizar la fórmula. Y Pete vuelve para protagonizar la edición 96 del deportivo de mas éxito de Codemasters. Conozcamos las novedades que presentará.

Codemasters está empeñada en convertir este recién estrenado verano en uno de los más deportivos de los últimos años. Si no os lo creéis seguid leyendo y descubriréis el motivo que no es otro que la reaparición estelar del número uno indiscutible del tenis, Pete Sampras. Muy satisfecho debió de quedar el señorito Sampras de su última visita a la Mega Drive, ya que repite "apadrinamiento" con un cartucho de 16 megas y equipado de nuevo con el "utilísimo" J-Cart.

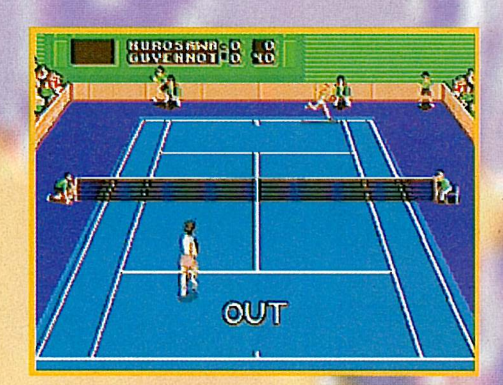
Por lo que hemos podido ver, esta nueva entrega de las glorias de Pete Sampras va a ser un auténtico bombazo. Para que os hagáis una idea de lo que se os avecina, bastará con que os digamos que esta joya mantendrá todas las virtudes de su predecesor pero mejorando en la medida de lo posible tanto los gráficos como el apartado sonoro (de la jugabilidad no hablamos porque mejorar el original es cosa harto difícil). Entre las novedades que nos asaltarán en breve, podemos destacar la inclusión de más de 5.000 pantallas de animación (¿os imagináis cómo se van a mover los jugadores?), nuevos golpes inéditos hasta ahora en juegos de este tipo, nuevos jugadores (con algún representante patrio, que siempre gusta), nuevas pistas y lo que es más importante: nuevas vistas del terreno de juego. Dentro de poco se va a acabar eso de jugar desde el fondo de la pantalla. Bastará con cambiar la vista de la cámara para volver milagrosamente a estar en primera línea. Más fácil no nos lo pueden poner ¿verdad?.

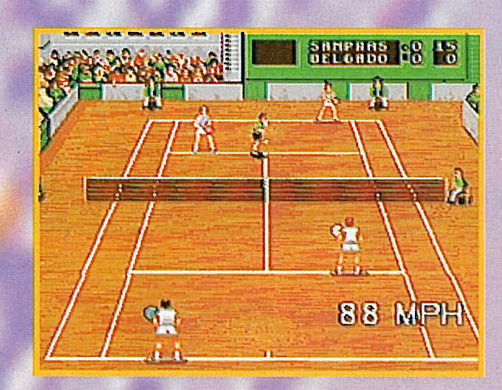
Seguid atentos a estas páginas y dentro de poco descubriréis el único jugo capaz de mejorar al «Pete Sampras Tennis»: «Pete Sampras '96».



Pete Sampras '96

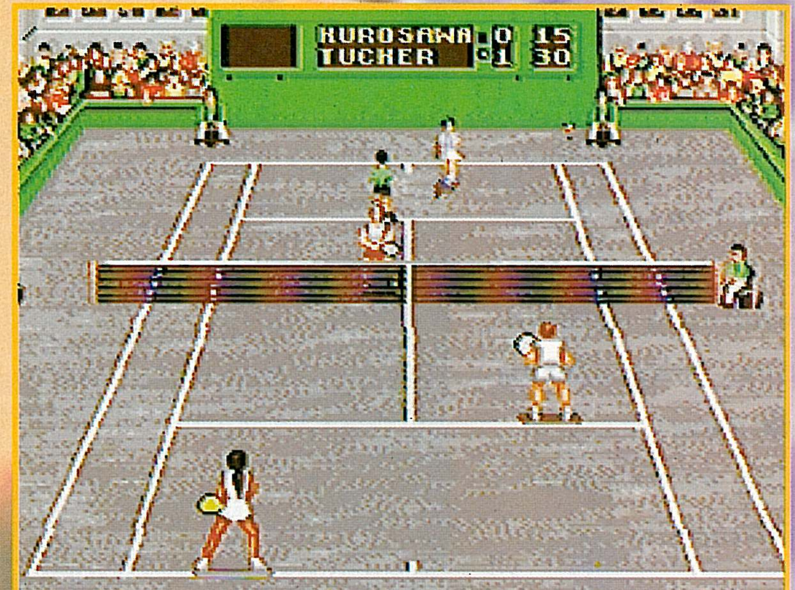




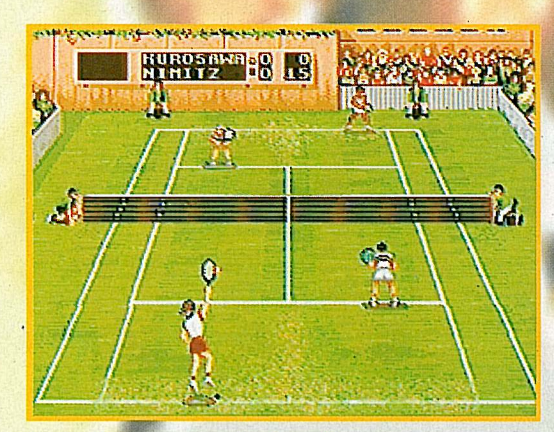




La perspectiva no ha variado, pero ahora la pista realizará un particular scroll con desplazamiento lateral.



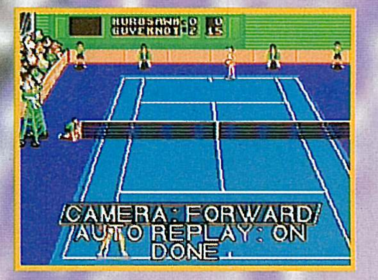
Para que el cartucho no pierda jugabilidad, Codemasters ha decidido mantener los modos de juego presentes en la anterior versión. He aquí un partido de dobles.

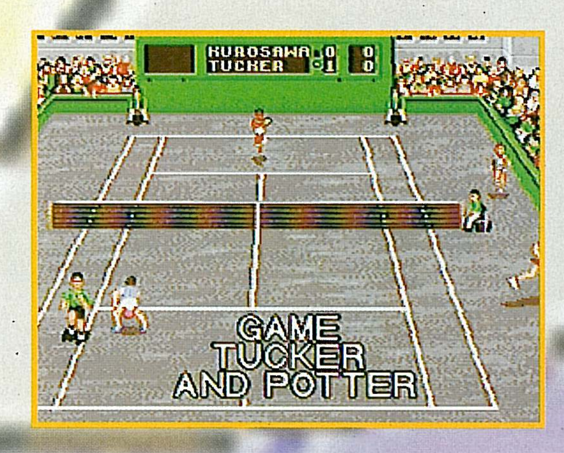


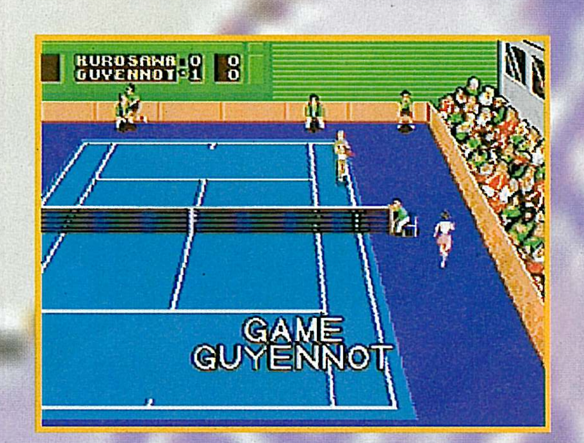
Las pistas presentarán ahora nuevas texturas para su superficie, todo para conseguir mayores cotas de realismo.

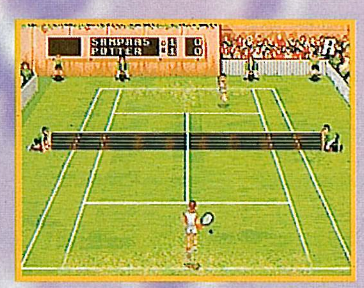
Más de 5000 nuevos cuadros de animación, golpes nunca antes vistos, más jugadores, nuevas pistas... Codemasters pone la pelota en juego.











Para estrategas de salón

■ Mega Drive
■ Black Pearl
■ Julio

La serie de televisión de más éxito de la última temporada (en los USA) no podía quedar sin su correspondiente versión interactiva. Programada por Black Pearl y distribuida en nuestro país por Arcadia

Estamos en el año 2018 y la despensa del mundo se encuentra en los fondos marinos. Poderosas corporaciones comerciales controlan la extracción de los recursos que el mar atesora. Cualquier método es legítimo para estas compañías con tal de mantener sus posesiones. Es la ley de la selva y el caos se adueña de los fondos oceánicos. Para solucionar este problema, las naciones se han unido para formar la UEO (Organización de los Océanos Unidos de la Tierra) dejando las labores de "policía" en manos del SeaQuest, el mayor submarino del mundo.

Con una tripulación formada por científicos y militares, esta nave deberá velar por la seguridad de los océanos y por el equilibrio ecológico usando para ello cualquier método que sea necesario.

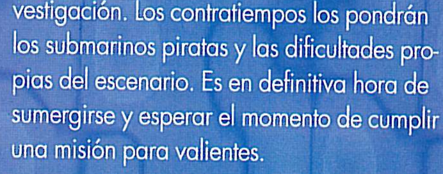
Interesante historia ¿a que sí?. Pues id preparándoos porque dentro de muy poco tiempo esas aventuras televisivas "made in Spielberg" van a tener continuación en vuestras casas gracias a la estupenda conversión realizada por Black Pearl. «SeaQuest DSV» será un cartucho en el que la estrategia tendrá un protagonismo absoluto, aunque tampoco se desecharán incursiones en otros géneros como el arcade clásico. En este juego controlaremos las evoluciones del SeaQuest DSV 4600 y tendremos que resolver como podamos las complicadas misiones que se nos asignen desde la central de la UEO. Entre estas misiones se encontrarán cosas como por ejemplo rescatar tripulaciones en peligro, reparar el casco de barcos hundidos o recuperar tesoros antiguos; en definitiva cuidar de que todo ande bien bajo miles de metros cúbicos de agua.

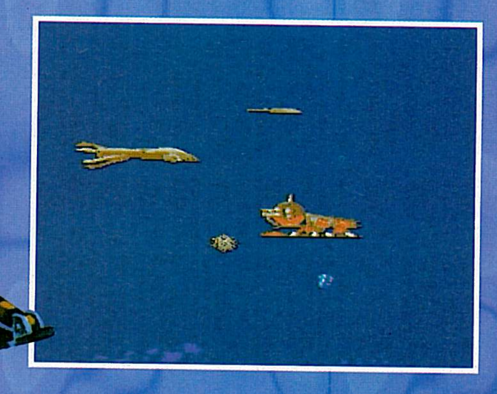
A nuestra disposición tendremos seis mininaves más. Cada una construida con unos propósitos bien definidos, ya sea el transporte, el rescate a alta profundidad, el ataque o la investigación. Los contratiempos los pondrán los submarinos piratas y las dificultades propias del escenario. Es en definitiva hora de sumergirse y esperar el momento de cumplir una misión para valientes.

SeaQuest DSV

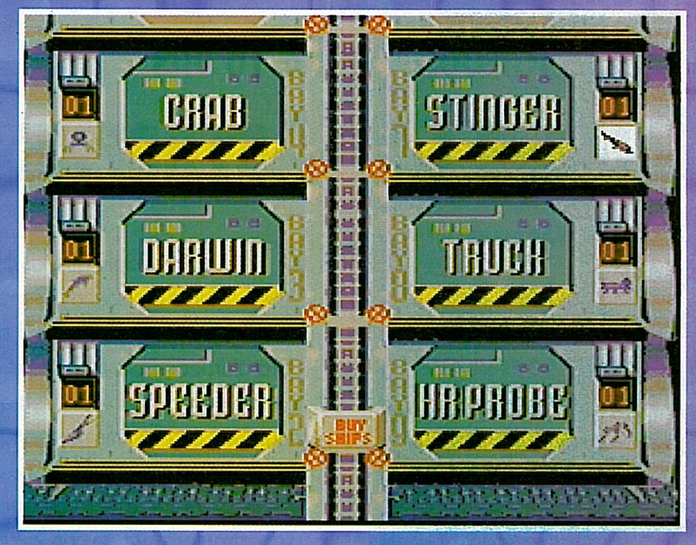


Software, los aventureros habitantes del SeaQuest DSV os esperan en un cartucho de 16 megas, lleno de estrategia y acción en plan submarino.

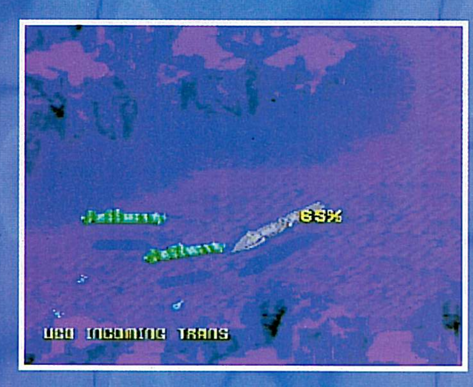








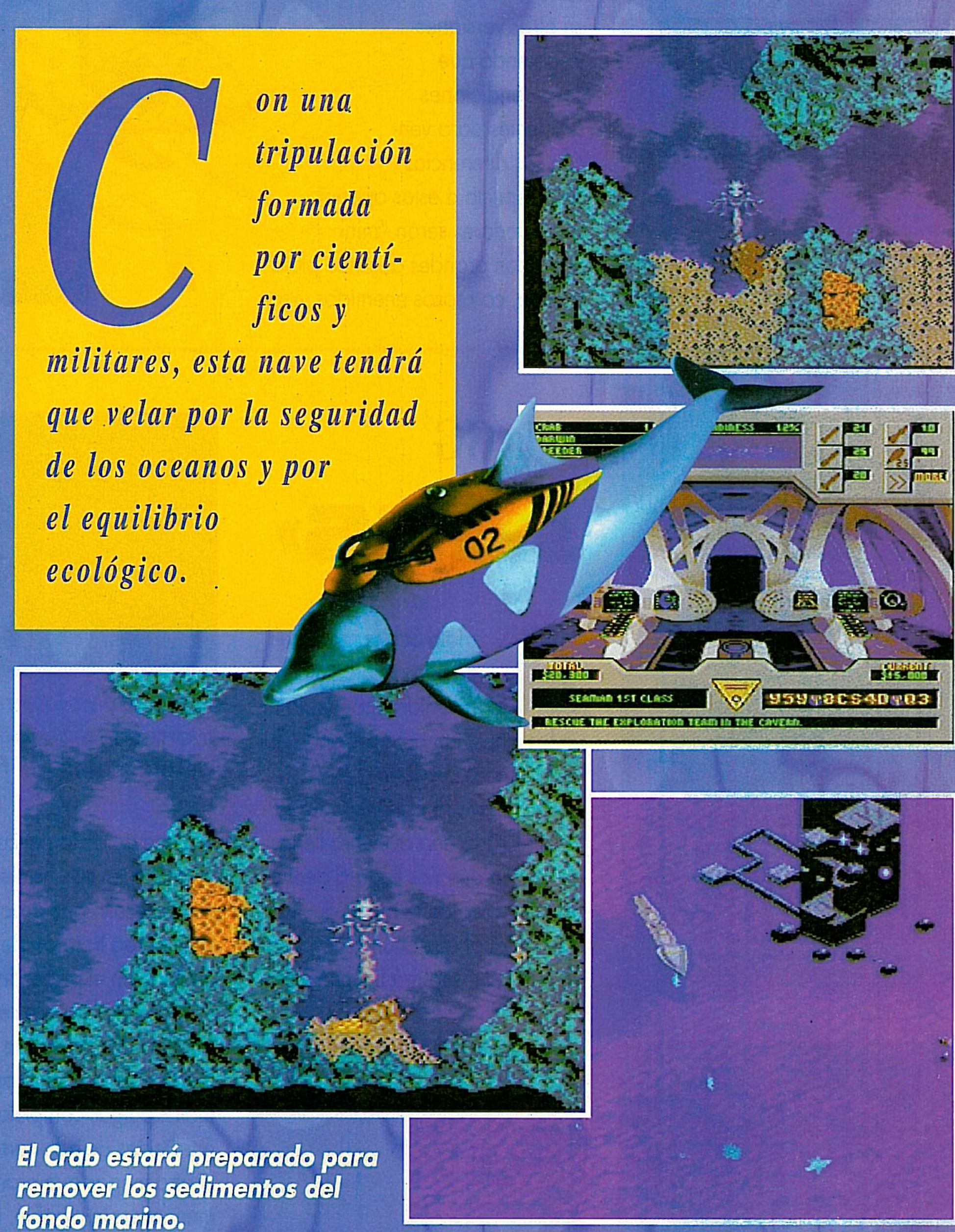
Un total de seis naves estarán a nuestra disposición para utilizarlas como mejor nos parezca.



Al ser atacado, el SeaQuest irá perdiendo poco a poco su escudo protector.







Con una tripulación formada por científicos y militares, esta nave tendrá que velar por la seguridad de los oceanos y por el equilibrio ecológico.

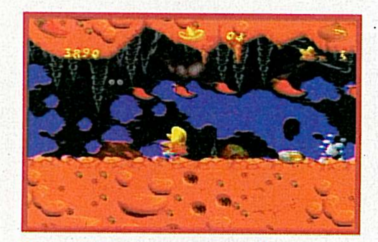
El Crab estará preparado para remover los sedimentos del fondo marino.

Roedores en los 16 bits

«CHEESE CAT-ASTROPHE»

- Mega Drive
- Sega
- Julio





Encontrar a sus amigos será otra de sus misiones.

Era inevitable que las aventuras de Speedy Gonzales traspasasen los 8 bits para aterrizar en la MD tras el éxito conseguido. Tan veloz como siempre y con las mismas ganas de arrebatar a su novia de las garras de Silvestre, este ratón ultrarápido afrontará su reto con la tranquilidad que le da la experiencia vivida en otras versiones y sabiendo que tiene condiciones suficientes para vencer. Las diferencias con respecto a estas apariciones anteriores serán "mininas", con grandes dosis de plataformeo, correosos enemigos y con el añadido de fases puramente Mega Drive; entre ellas resaltará por méritos propios un curiosos descenso por el sabroso río de queso.



La velocidad de Speedy será su mejor baza para derrotar a Silvestre.







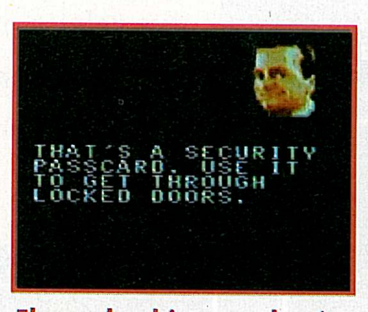
A tiro limpio con la GG

«TRUE LIES»

- Game Gear
- Acclaim
- Julio



Arnold Schwarzeneger no tiene bastante con reventar recaudaciones en los cines, también pretende hacerlo con las consolas y en su apuesta para la portátil de Sega ha realizado una aventura llena de acción que nos llegará dentro de muy poco de la mano de Arcadia. Al igual que ocurrió con su versión MD, seguirá fiélmente el argumento de la película. Esto se traducirá en seis niveles de frenético desarrollo que gracias a una vista aérea tratarán de meternos de lleno en el papel del efectivo y espectacular agente secreto de Omega. Montones de armas diferentes y unos enemigos con muy malas pulgas completarán los ingredientes de este cartucho de cuatro megas que promete ser tremendamente jugable. Este punto y otros muchos los confirmaremos en el próximo número de TodoSega.



El uso de objetos se hará imprescindible para avanzar por las fases.





True Lies contará con los siempre útiles passwords.







Dinosaurios sobre ruedas

«Radical Rex»

- Mega Drive
- Activision
- Julio



Pasada la fiebre desatada por el señor Spielberg, esto de los dinosaurios estaba decayendo por momentos. Menos mal que Activision ha rescatado del olvido a una de sus estrellas del jurásico y pretende convertirla en el centro de atención de la temporada. Tal maravilla contará con unos gráficos no excesivamente sobresalientes pero en los que la simpatía del protagonista hará olvidar cualquier otra consideración. Estructurado en torno a nueve fases, «Radical Rex» será una aventura básicamente de plataformas en la que los enemigos serán "animalillos" prehistóricos de muy mal carácter. Nuestro héroe contará con un monopatín para evitar sus ataques y con un aliento abrasador y un rugido casi de terror para cuando se decida a contraatacar. Seguro que nos quedaremos de piedra al verlo.





Ciertas plantas servirán como trampolines para llegar a zonas elevadas.



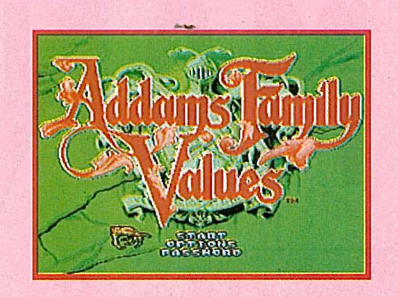
La simpatía del dinosaurio es evidente.



Un auténtico juego "de miedo"

«Addams Family Values»

- Mega Drive
- Ocean
- Julio



La familia Addams va a dar mucho juego en MD en los próximos meses y todo gracias a Ocean que tiene preparado un cartuchazo de 8 megas que sorprenderá a todos por tratarse de una aventura/juego de rol repleta de lúgubres escenarios. Tendrá a Fétido como protagonista principal y el objetivo del juego será encontrar a los pequeños de la familia que han desaparecido misteriosamente. Hechizos, zombies, esqueletos y monstruos variados tampoco faltarán a su cita en este tétrico cartucho. Os recomendamos una ristra de ajos y agua bendita para ir esperando más tranquilos.





Fétido asumirá el papel de protagonista en este nuevo juego.







Sega

Plataformas

Megas: 16

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

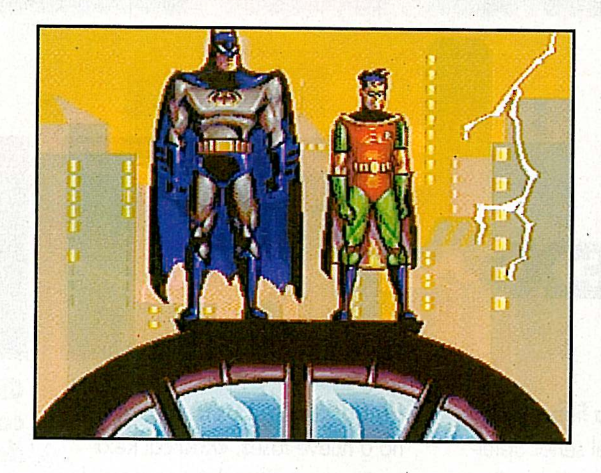
Niv. de Dif. : -

Cont.: Infinitas

Password: No

Batería: No

Niveles: 4





Juntos como hermanos

La seguridad en las cárceles ya no es lo que era. Si no hace mucho era Spiderman el que veía como se fugaban un montón de supervillanos encerrados por él, ahora es el pobre Batman el que tiene que sufrir una situación similar. Y del mismo modo que el hombre araña contaba con la ayuda de los 4 Fantásticos, el hombre murciélago tiene a su lado al fiel Robin para resolver este grave problema. Nada menos que cuatro peligrosos y megalómanos villanos están retando a nuestro héroe preferido a que los consiga atrapar de nuevo. Cada uno de ellos se ha adueñado de una de las fases que componen este cartucho y ha sembrado todo el recorrido de los obstáculos típicos de un buen juego de plataformas, por no hablar de las huestes propias de cada "malo", porque ahí donde los veis estos tipos tienen un montón de seguidores que harán cualquier cosa por evitar que os acerquéis demasiado a su jefe.

Estos contratiempos no parecen asustar a Batman, ya que confía en sus posibilidades y en sus "inventos de alta tecnología" para vencerles.

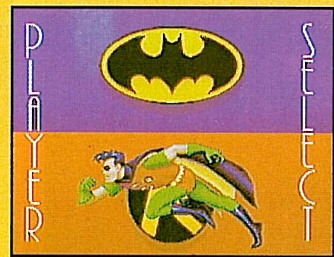
Lanzadores de Batarans, el conocido Batmóvil o el igualmente famoso Batplano están dispuestos para ser usados tan pronto como sea necesario. Gracias a estas ayudas, a la colaboración de su compañero Robin y a su buen hacer plataformero, confiamos en que todo se resuelva sin más complicaciones. El mal tiene motivos para preocuparse.



The Adventures of BATMAN

El dúo dinámico

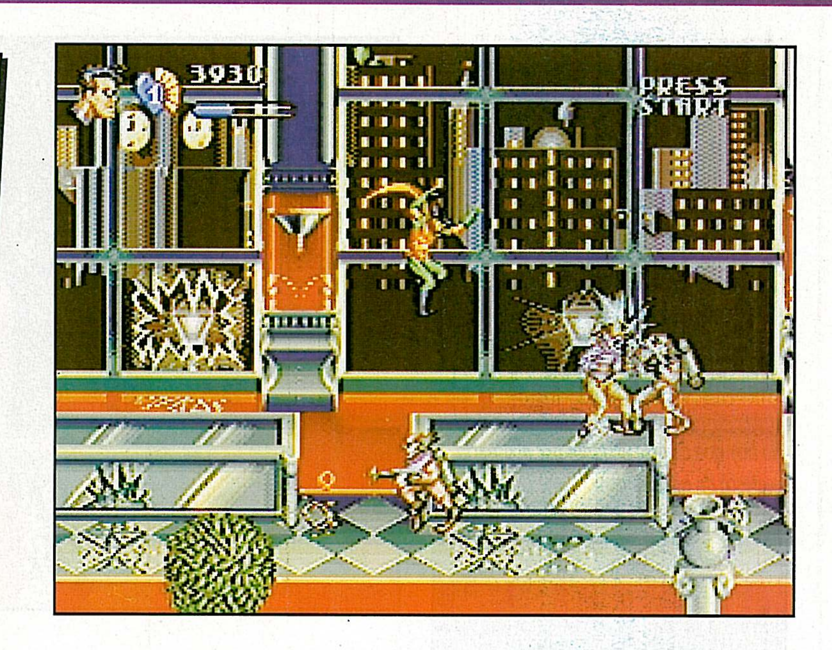




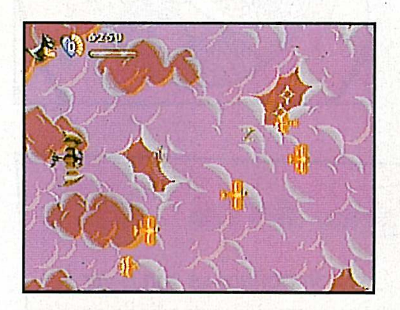
Cuando juguemos junto a un amigo tendremos la oportunidad de ver actuar juntos a Batman y a Robin. Si por el contrario nos decidimos a jugar solos podremos escoger entre participar controlando a uno u a otro.

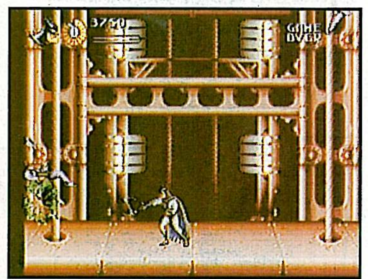






El famoso héroe de la Warner vuelve a las pantallas de Mega Drive en un cartucho que por fin le hace justicia, su técnica es impresionante.

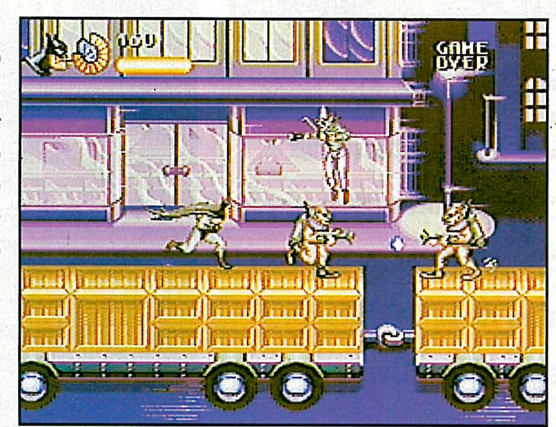




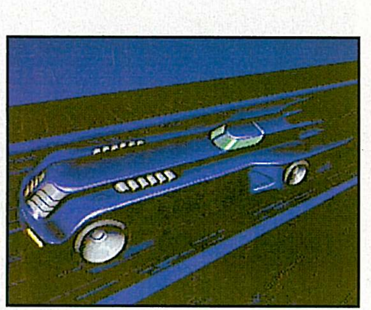


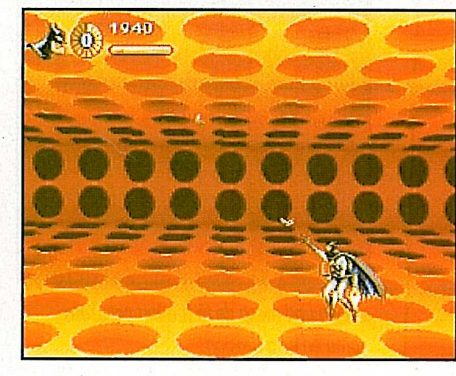
El juego está estructurado en torno a 4 fases, pero el número de subniveles es muy amplio pudiendo observarse unos escenarios muy variados.

Clockwork Tortoise ha combinado adecuadamente fases de desplazamiento horizontal, como esta del tren, con otras de estupendo scroll vertical.



& ROBIN



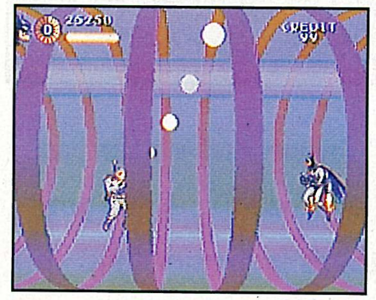




A pesar de tener únicamente 16 megas, este cartucho hace uso de un buen montón de sorprendentes técnicas gráficas.

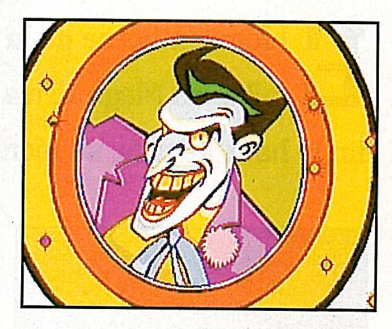


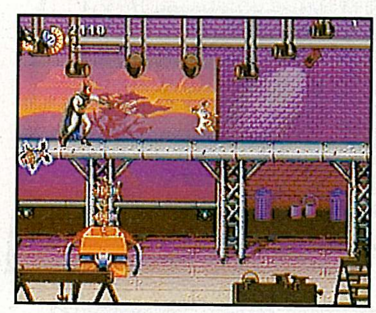




No hay que dejarse engañar por el aspecto grotesco de estos villanos.

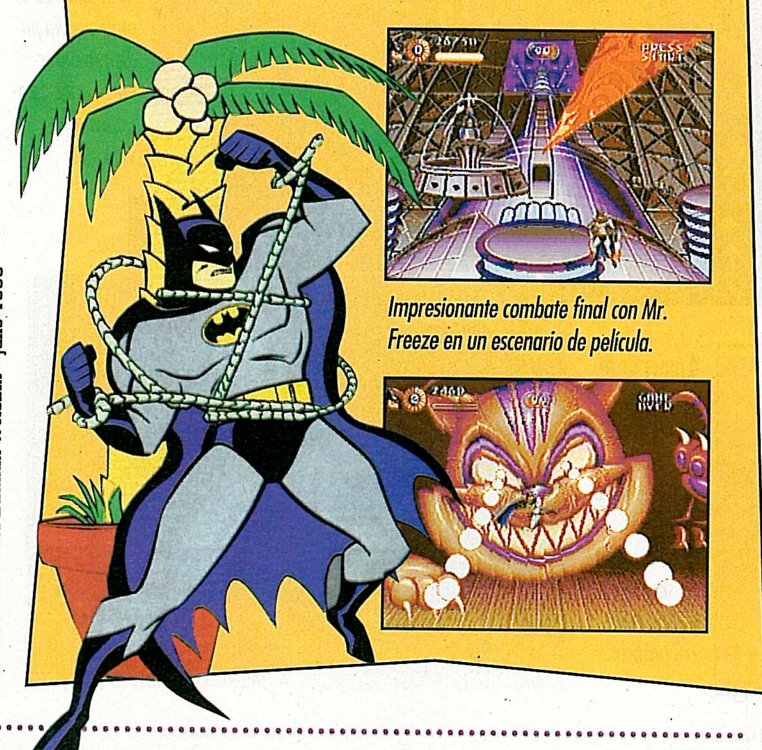
Algunas fases os van a dejar con la boca abierta por lo bien cuidado que está el apartado gráfico.





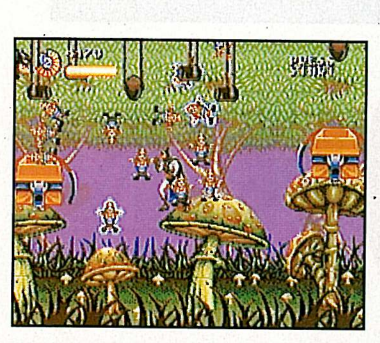
Enemigo Mio

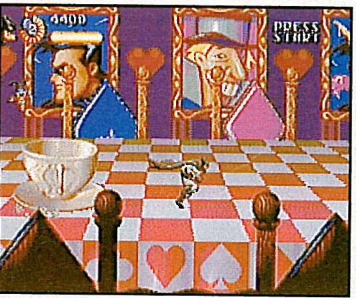
Joker, El Sombrerero Loco, Two Faces y Mr. Freeze son algo más que nombres curiosos para Batman y Robin. A través de los cientos de plataformas de las cuatro fases, el hombre murciélago y su compañero se van a ver las caras con estos tipos en combates nada ortodoxos y con el objetivo claro de devolverles a la oscura celda de la que se escaparon. No va a ser tarea fácil.



Impresionante combate final con Mr. Freeze en un escenario de película.

Este cartucho hace uso de técnicas gráficas aparentemente imposibles para los chips de la 16 bits de Sega: Mega Drive.





Nunca una mesa de té fué tan peligrosa como en esta ocasión.

Batman & Robin

Gráficos 87
Impresionantes efectos gráficos unidos a unos personajes demasiado pequeños.

Música 84
Marchosa y variada aunque excesivamente repetitiva.

FX 82
Apenas resaltan sobre el fondo musical pero no están mal del todo.

Movimiento 86
La animación de los protagonistas es correcta y únicamente podemos señalar algo de ralentización en zonas "superpobladas".

Control 83
Las fases del Batplano son algo más complicadas de controlar pero las de plataformas son excelentes.

Diversión 88
La combinación de géneros y la belleza gráfica ayudan a elevar la nota.

OPINION:

Un sabor agridulce se queda en los labios tras jugar con este cartucho. Por un lado su impresionante calidad gráfica general y su excitante jugabilidad lograda a base de mezclar géneros. Por otro, unos personajes demasiado pequeños y unas fases que, aunque extensas, son escasas y no contribuyen a hacer muy duradera la inversión. Al menos la dificultad hace que se retrase un poco más el momento final de ver el The End.

Por Roberto Lorente

Combina fases de gran derroche escénico con otras que muestran grandes altibajos.

Por Esther Barral

Lo Mejor:
Los decorados.
Las fases de matamarcianos.

Lo Peor:
Lo raquítico de los protagonistas.
Que sólo sean cuatro fases.

86%

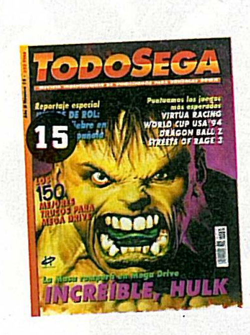


¿Los tienes todos?



completa ya tu

colección













Si te falta algún ejemplar de TODOSEGA, aún estás a tiempo de completar la colección de tu revista favorita. Pero no dejes pasar el tiempo... ¡Podrían agotarse para siempre!

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.





Fever Pitch

Soccer

Fútbol de 24 kilates

US Gold

Deportivo

Megas: 16

Jugadores: 1- 4

Vidas: -

Niv. de Dif. : 3

Cont.: Infinitas

Password: Sí

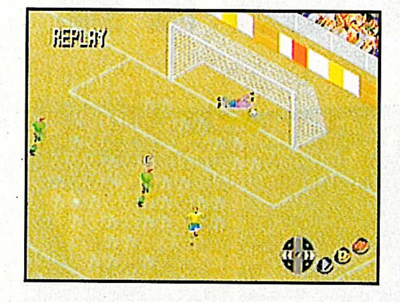
Batería: No

Equipos: 51

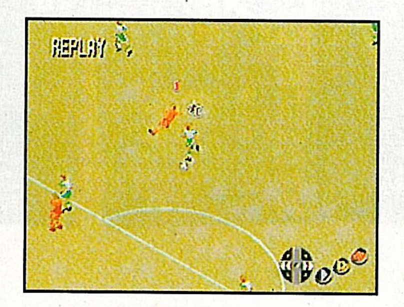
La posición de privilegio que hasta la fecha han venido disfrutando «FIFA Soccer» y «Sensible Soccer» está en peligro. Un nuevo contendiente se viene a sumar a la larga lista de aspirantes dispuestos a destronar a los mejores juegos de fútbol (según la opinión de los propios usuarios). Las armas que ha puesto sobre la mesa «Fever Pitch Soccer» son tan poderosas como las de cualquiera de sus adversarios y le auguran un futuro tan prometedor como el de ellos. Gráficamente se encuentra un poco por debajo de "FIFA Soccer" pero la calidad de los jugadores y la textura de los campos es la suficiente como para resultar atractivo a la vista. En el capítulo de opciones, «Fever Pitch» no superaría la comparación con otro juego de su tipo, ya que carece de posibilidades "estándar" en la mayoría de sus rivales (editar equipos, elegir tácticas, realizar cambios, preparar alineaciones,etc). Sin embargo, en este cartucho se ha potenciado la parte arcade del deporte rey a costa de perder mucho de la simulación. Por poner un ejemplo, el arbitraje resulta bastante "permisivo" en la mayoría de las ocasiones y además existe una opción de "Juego Violento" en el que las reglas se limitan muchísimo.

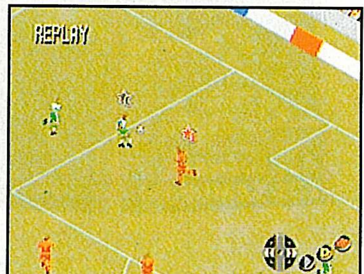
Pero puestos a resaltar algún aspecto por encima de los demás, nosotros nos quedamos con las habilidades especiales de los jugadores. Esta cualidad se presenta en aquellos futbolistas "marcados" con una estrella sobre su cabeza. Cuando uno de estos deportistas coge el balón, tiene la posibilidad de realizar alguna "virguería" como un superdisparo, un pase milimetrado o un regate.





La espectacularidad de las acciones ganará enteros en cuanto consigamos alinear a los jugadores estrella.





Activar la función de "Replay" no nos costará mucho y nos permitirá recrearnos con detalle de las mejores jugadas del partido. Os aseguramos que las habrá a montones.

Fever Pitch Soccer

Gráficos 84
El aspecto de los campos es muy realista y los jugadores no se pueden quejar de la pinta que les han puesto.

Música 79
No es que este apartado sea muy importante en estos juegos pero se podían haber esmerado un poco más.

FX 72
El griterío del público es una pésima sucesión de ruidos. El toque del balón está mejor solucionado.

Movimiento 82
A pesar de su parecido con el «FIFA Soccer», este cartucho no ha heredado de su modelo los "derrapajes" de los jugadores.

Control 83
Los controles se han simplificado al máximo para resultar más jugable. Aún así el repertorio de posibilidades es amplio.

Diversión 86
Sin ser un simulador total de fútbol, representa muy bien su papel de entretener. Sorprenderá a quien se acerque a probar.

OPINION:

Tras su anterior incursión futbolística con «World Cup USA '94», US Gold ha decidido repetir experiencia pero cambiando de "modelo". Si con «W.C.USA» las influencias "Sensible" eran evidentes, con «Fever Pitch Soccer» ocurre algo parecido respecto a «FIFA Soccer». Afortunadamente las similitudes no son masivas y el aspecto arcade de «F.P.S» se impone sobre otras cualidades para regocijo de los fanáticos futboleros. La verdad es que con un modelo así no podía ser de otra forma.

Por Roberto Lorente

US Gold se sale de su línea habitual y nos sorprende con una cartucho de fútbol de buena factura.

Por Oscar del Moral

Lo Mejor: La sencillez de manejo.

Lo Peor: La escasez de opciones.

84%

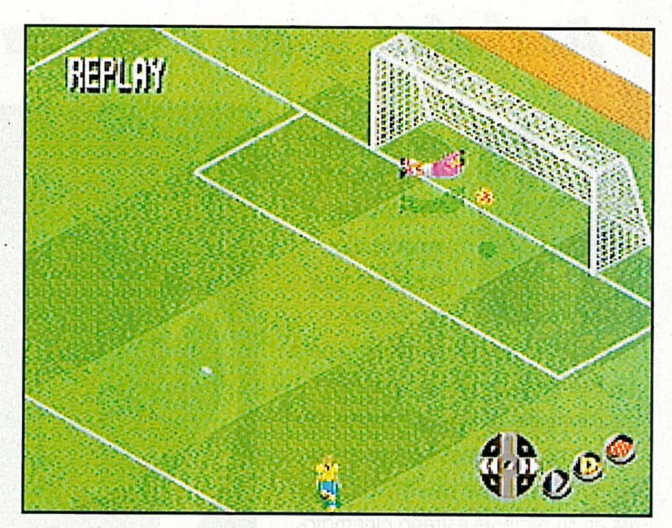
Jugadores con estrella



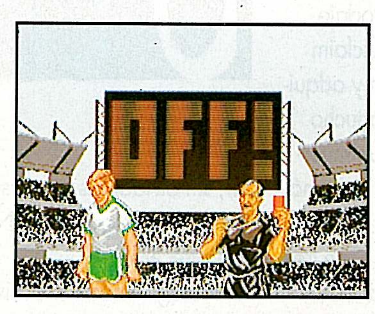


Jugando en el modo «Torneo» y a medida que vayáis ganando encuentros, tendréis la oportunidad de escoger entre varios jugadores especiales. Cada uno de ellos tiene una habilidad muy desarrollada (hacer pases, tiros con efecto, marcajes, etc) y su ubicación en el campo puede determinar el resultado de un partido. Elegid con mucho cuidado y siempre ganaréis.



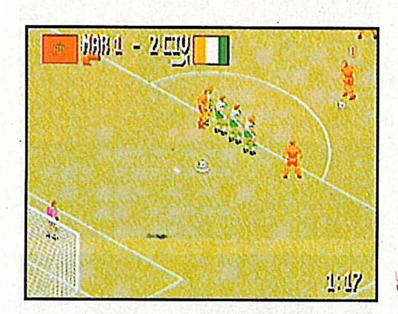


Puestos a ver cosas alucinantes, no debéis perderos los cañonazos que meten los delanteros estrella. Posiblemente necesitéis la cámara lenta...

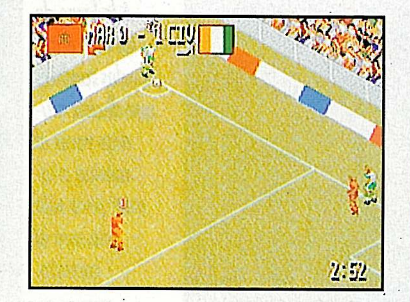




Las armas que ha puesto «Fever Pitch» sobre la mesa, son tan poderosas como las de cualquiera de sus posibles adversarios









La posibilidad de disfrutar de este cartucho a cuatro jugadores es una opción que no se debe dejar pasar de largo.



STARGATE™

Acclaim/Probe Soft.

Plataformas

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 5

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: Infin.

Password: Sí

Batería: No

Fases: 3

Acclaim y su puerta a la diversión

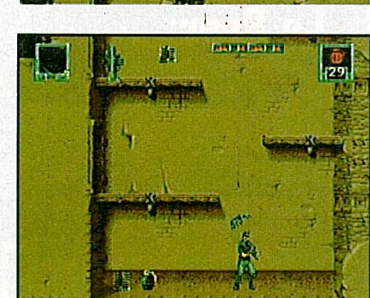
Stargate

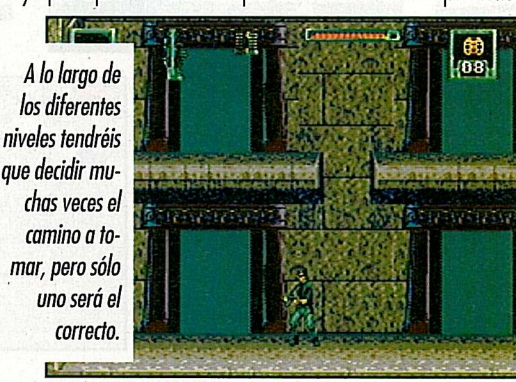
Hace ya mucho tiempo que la civilización egipcia dió paso a lo que se conoce como la era de la información, pero aquélla magna cultura no murió, sencillamente se trasladó a otro planeta; o por lo menos así nos lo ha hecho ver la gente de Tri Star Pictures en su reciente estreno cinematográfico, aunque a estas alturas ya está disponible en vídeo. Bueno, pues una vez conocido el rodaje para la pantalla grande, Acclaim no pudo resistir la tentación y adquirió los derechos para un cartucho que ya está en la calle y que muestra grandes similitudes con su homónimo de 70 mm.

Para empezar, el juego tiene tres fases que muestran a su vez varios subniveles llenos de plataformas, enemigos, ítems salvadores, puertas que hay que abrir y otras que están abiertas, suelos que se abren a nuestros pies y botones que hay que apretar, sin olvidar las ayudas que los diferentes amigos de O'Neil y Jackson ofrecerán.

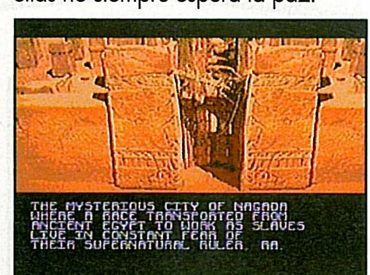
Protagonizado exclusivamente por O'Neil y armado éste con una ametralladora -aunque también dispondrá de unas siempre bienvenidas bombas de mano para los bichos más correosos-, vuestra labor será tomar nota de las diferentes misiones que es necesario cumplir hasta llegar al enfrentamiento final con Ra y liberar al planeta de su opresión. A lo largo de las tres fases recorreréis el desierto, las catacumbas, las cuevas, la ciudad de Nagada y la enorme y laberíntica pirámide de Ra. Y como lo dice el mismo título, estar atentos a la gran cantidad de puertas que se abrirán ante vosotros, pues al otro lado de ellas no siempre espera la paz.

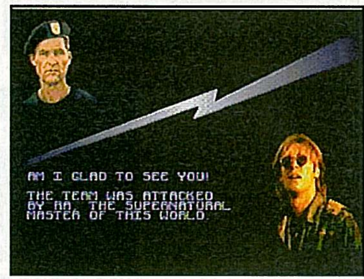






A lo largo de los diferentes niveles tendréis que decidir muchas veces el camino a tomar, pero sólo uno será el correcto.





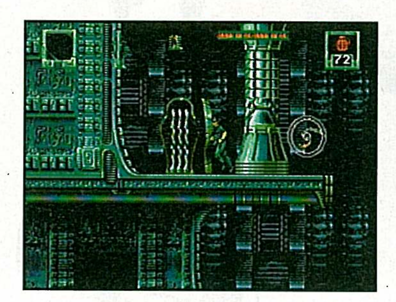


En su búsqueda por el desierto del planeta de los dos soles, el coronel O'Neil encontrará ítems que le serán de mucha ayuda, como esta caja para recuperar la energía perdida.





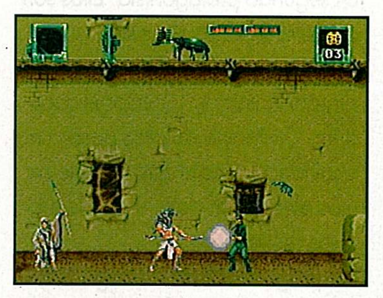
Si queréis llevar la aventura a buen puerto, haced uso extensivo de la radio.

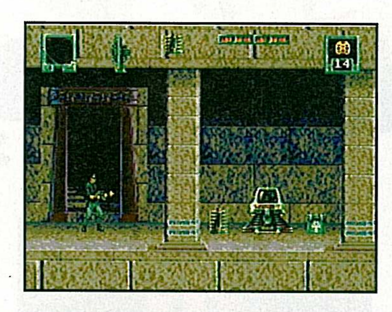


En la rampa de lanzamiento de las naves será necesario destrozar los interruptores que permiten el despegue de las mismas, y así parar los ataques.

Este cartucho recrea de forma más que correcta la aventura épica que muestra el film del mismo título.



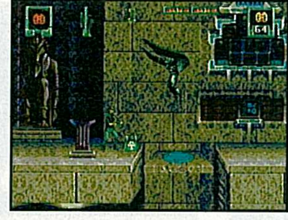






El encontronazo final del juego será verse las caras con Ra en un combate mortal.







Los enemigos finales de cada fase se presentan ataviados, como corresponde al período, en plan egipcio y con varas de mando.



También recibiréis consejo de la mano de algunos de los personajes coprotagonistas de la película, como la chica que aquí podéis observar.

Stargate

Gráficos 85
Todo en él es una alegoría a la película: caras de los protagonistas, escenarios de la aventura, enemigos, etc.

Música 79
Melodías misteriosas y de profundo sabor electrónico, pero se repiten demasiado.

FX 65
Es increíble la incapacidad que muestran determinadas compañías de programación a la hora de intentar que Mega Drive haga sonar más de dos efectos a la vez.

Movimiento 82
El protagonista patina demasiado pero las animaciones son buenas. Correcto scroll, tanto vertical como horizontal.

Control 79
Tres botones sirven para todo, pero adolece de cierta falta de precisión a la hora de agarrarse o saltar.

Diversión 80
A los aficionados a las plataformas combinadas con acción les gustará, pero es demasiado difícil y pronto abandonarán.

OPINION:

Con Stargate, Acclaim ha tirado del éxito de la versión cinematográfica para que Probe Software programará un cartucho mezcla de plataformas y acción. Sigue el guión de la película y gustará puesto que es clavado a ella. Sin embargo, por dos razones, llega a cansar: es demasiado difícil y se repite demasiado. El tema de la dificultad va en función de la capacidad de cada jugador, pero lo de repetirse... eso ya es cosa de la programación. Aunque tengo que reconocer que hasta llegar a los imposibles jefes de final de fase, la cosa iba estupenda.

Por Oscar del Moral

Fases llenas de plataformas misteriosas y puertas hacia otros lugares, con un look totalmente egipcio.

Por Marty McFly

Lo Mejor:
Las animaciones.

Lo Peor:
La dificultad y que se repite demasiado.

84%

32X también juega con anillos

CHAOTIX



Sega

Plataformas

Megas: 32

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 0

Continuaciones: Infin

Password: No

Batería: Sí

Fases: 5

No es un juego original, pues la idea proviene de una serie tan exitosa como Sonic, pero posee algunos rasgos que le hacen desmarcarse: incorpora nuevas fases de bonus y obliga a participar encadenado a un segundo protagonista. Ellos son cinco: el equidna Knuckles, el camaleón Espio, la abeja Charmy, el armadillo Mighty y Vector el cocodrilo. Cada uno de ellos posee una habilidad especial que permite ser más efectivo en determinadas subfases del juego.

Los programadores de Sega han creado un juego diferente, con un desarrollo no lineal. Es el cartucho el que decide, al azar, en qué orden se van a jugar las diferentes fases y subfases. Realmente, se debe hablar de cinco escenarios diferentes con cinco niveles de juego en cada uno. Y los hay para todos los gustos y colores, desde fases submarinas hasta zonas en plan jungla. Pero lo que destaca en este cartucho es la adición de un segundo protagonista que irá encadenado y dirigido por el primero.

Será necesario juntar las acciones de ambos personajes para llevar la aventura a buen puerto. Eso sí, no hay que olvidarse de recoger los eternos anillos, que serán la medida de energía.







Robotnik no va a faltar a la cita y llega como imbatible -ya será menos- jefe de final de fase. Cuidado con sus mazas, ¡duelen!



En algunos momentos será necesario algo más que habilidad para continuar la aventura, poniendo en funcionamiento las neuronas.



Vector, el cocodrilo, es uno de los personajes más marchosos y más efectivos del cartucho.

Lo que el ojo no ve



En estas dos imágenes podéis observar cómo trabajan las máquinas de Sega: Mega Drive (izda) pone los fondos y MD 32X (dcha) se encarga de mover los personajes y ejecutar músicas.

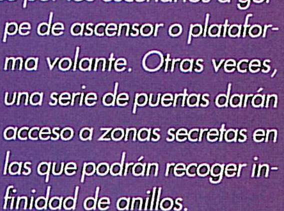


La sección automática

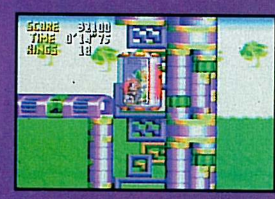
Además de subir y bajar plataformas, así como correr por las fases, los protagonistas de este cartucho también tendrán que desplazarse por los escenarios a golpe de ascensor o plataforma volante. Otras veces, una serie de puertas darán acceso a zonas secretas en las que podrán recoger infinidad de anillos.









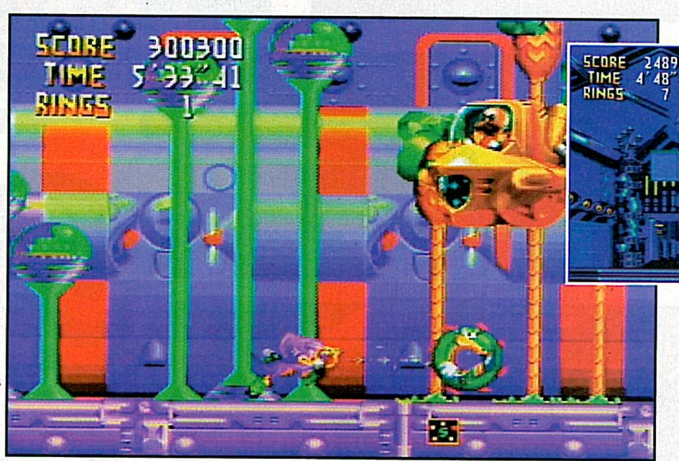




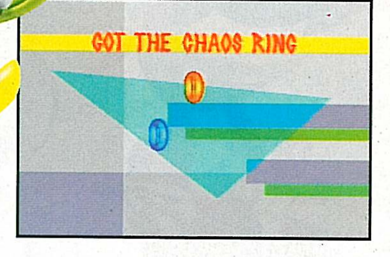


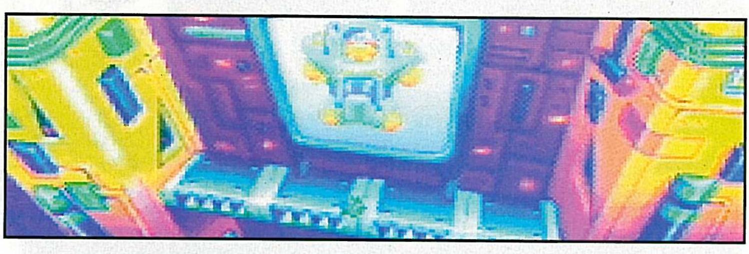
Será necesario completar las cinco fases con sus correspondientes subfases para llegar al jefe final.

Al terminar cada subfase seréis obsequiados con el habitual repaso al marcador y la correspondiente rifa de puntos.



Cada una de las cinco fases de juego tiene su correspondiente jefe final, que habitualmente suele ser Robotnik en algún trasto fantástico.





Con este cartucho, Sega asegura la continuidad del género Sonic en MD 32X.

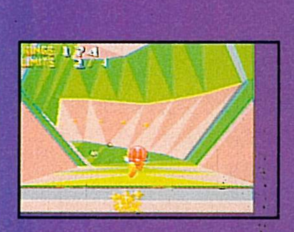


Los característicos monitores de los anteriores títulos Sonic también están aquí: además del de los anillos, hay uno para convertir a los protagonistas en gigantes y hacerlos más rápidos y saltarines.



Nuevos bonus

Como en Sonic 3, cuando se recojan 50 anillos se accede a una fase de bonus especial en que será posible conseguir un anillo del caos. La fase es completamente poligonal y habrá que recoger unas atractivas esferas azules. Aleatoriamente, encontraréis otras fases de bonus de aspecto circular. En ellas se podrán recoger anillos e ítems especiales, así como puntos.







Existe la posibilidad de cambiar de personaje acompañante en una máquina dispuesta a tal fin, pero es necesario completar la fase en curso.







Llegar al final de cada fase supone observar una pequeña imagen y luchar contra el jefe.

Para no perderse, los chicos de Sega han incluido un modo de práctica y una excelente utilidad de ayuda.



Chaotix

Gráficos 87
Fondos llenos de color y detalle sobre los que destaca de forma especial la gran calidad de animación de los personajes.

Música 85
Variada gama de melodías de gran calidad musical pero podían haber explotado más los canales PCM de sonido.

FX 83
Buenos efectos digitalizados.

Movimiento 83
Se mueve muy bien cuando no se ralentiza, cosa que ocurre más a menudo de lo que parece, ahora, sólo atañe al scroll.

Control 86
Sencillo e incluye además una especie de tutorial para no perderse en su manejo.

Diversión 89
Sí que es un cartucho divertido, aparte de que se puede conectar un segundo pad para otro jugador. ¡Ah!, y graba partidas.

OPINION:

Sega vuelve a apostar fuerte por el género que más éxitos le ha dado: las plataformas. Tampoco ha desaprovechado la ocasión de utilizar para ello la máquina más potente de su catálogo: MD 32X. La idea es buena: ofrece 5 fases diferentes con 5 subfases y un enemigo final; sin embargo, no explota al 100% los recursos sonoros del sistema. Menos mal que su jugabilidad sube gracias a la incorporación de un segundo personaje protagonista. Este es el gran acierto, pero el juego es demasiado fácil.

Oscar del Moral

Podría decirse que es un Sonic más, pero posee atractivo suficiente para gustar.

El Viajero

Lo Mejor:
Combina adecuadamente la labor de resolver puzzles con la acción.

Lo Peor:
Sega sigue sin explotar la máquina.

88%

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



Reloj despertador



P.V.P. 3.400



P.V.P. 4.600

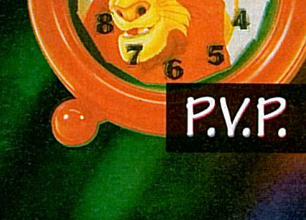
Reloj de pulsera (pila incluida)

P.V.P. 2.800

Reloj de pared

Reloj despertador





P.V.P. 3.400





Reloj de pared

P.V.P. 2.800



P.V.P. 2.100



Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluida)



P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.



P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante

Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It's time to Rock & Ride!"

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

TS

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers.......P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers.......P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón.......P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón.......P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz.......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.......P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King.......P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King.......P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE.......APELLIDOS.......
DOMICILIO.......LOCALIDAD.......PROVINCIA.......
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE).......TELÉFONO.......

Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº __________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _   _ _ _ _   _ _ _ _   _ _ _ _

Fecha de caducidad de la tarjeta.......
Titular de la tarjeta (si es distinto).......

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:



¡Menuda pandilla!

Justice League Task Force

Sunsoft / Acclaim

Lucha

Megas: 32

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 5

Continuaciones: 0

Password: No

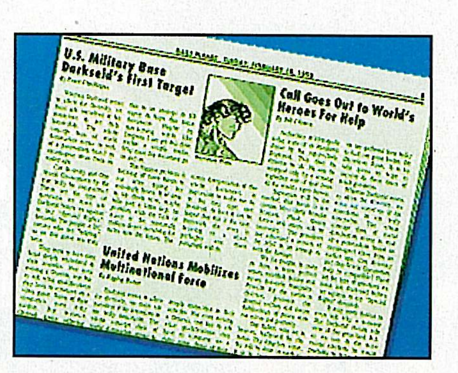
Batería: No

Luchadores: 9

Hacer juegos de lucha "One vs One" sigue estando de moda. Cada día más y más compañías se han lanzado a crear sus propias versiones de este tipo de juegos con la esperanza de desbancar a los «Street Fighter», «Mortal Kombat», etc. En esta particular lucha, la última en subirse al ring ha sido Sunsoft, una compañía especializada hasta ahora en hacer buenos juegos de plataformas.

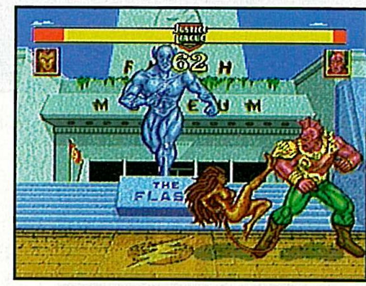
Su apuesta tiene como base la popularidad de sus protagonistas y a partir de esta premisa han desarrollado un cartucho que utiliza un total de 32 megas para recoger en su interior a los 6 superhéroes más famosos de "DC Comics" (con golpes especiales incluídos) y hacerles luchar entre sí. A esta lista de participantes también deberemos de unir a 3 "malos" de los de siempre como es el caso de "Darkseid", "Cheetah" y "Despero" que actuan como "jefes" y únicamente pueden ser escogidos en el modo versus. Hablando de modos de juego, "Justice League" incluye un "Hero Mode" que viene a ser el equivalente al Modo Historia de otros títulos. Por otra parte el modo versus del que os hablábamos anteriormente permite enfrentarse a un rival humano o a uno controlado por la propia consola. Además de estas opciones, la velocidad de juego puede ser variada entre 3 posibilidades, todo para satisfacer al consumidor jugón.







Cada uno de los nueve luchadores dispone de su propio escenario para combatir.



A los seis héroes conocidos por todos se les han unido en este juego tres personajes cargados de golpes especiales.



Los protagonistas







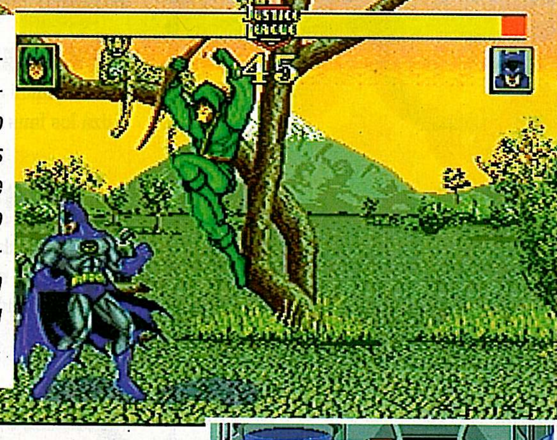


Las malas artes de Darkseid han logrado que los seis personajes más famosos de DC Comics se hayan aliado para acabar con este supervillano. Cada uno de ellos cuenta con las mismas habilidades que ya demostraban en el papel impreso e incluso parece que han aprendido un par de trucos nuevos que prometen ser tan espectaculares como el resto de sus artes luchadoras.



No le vendría mal un paseo por la peluquería al hombre de acero, ¿verdad?.





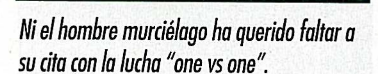
Los aficionados al cómic puede que encuentren algo extraño que dos defensores de la humanidad se lien a tortazos, pero gracias a las secuencias de introducción del juego todo queda explicado.

Sunsoft ha desarrollado un cartucho que utiliza un total de 32 megas para recoger en su interior a los 6 superhéroes más famosos de "DC Comics".









Ni el hombre murciélago ha querido faltar a su cita con la lucha "one vs one".





Unos de los mejores puntos a su favor que tiene «Justice League» es que cada personaje tiene los mismos golpes especiales que le han hecho famoso.

Justice League

Gráficos 83
Mantienen un buen nivel a pesar de no ser excesivamente parecidos a lo visto en los cómics.

Música 64
Escasa y sin la calidad necesaria para acompañar a un juego de este tipo.

FX 77
Los golpes suenan demasiado falsos y metálicos como para dar ambiente.

Movimiento 81
Tres niveles de velocidad que van desde casi la cámara lenta al desenfreno y desmelene total de los superhéroes.

Control 79
El repertorio de golpes especiales para cada luchador no es muy amplio pero se realiza sin problemas.

Diversión 78
Si eres un fanático de los cómics sabrás perdonar los defectos de este juego y disfrutarás como nunca con las posibilidades que te ofrece.

OPINION:

La moda iniciada por «Street Fighter» ha tenido continuación en muchos juegos que aprovechaban su éxito para abrirse mercado. «Justice League» es otro de ellos y desgraciadamente no el mejor. Sus gráficos son buenos pero no llegan a tener ese punto de realismo en el movimiento que ha convertido a sus competidores en verdaderos mitos.

Por Roberto Lorente

Malo es copiar, pero aún peor es copiar y no mejorar...

Por José Antonio Gallego

Lo Mejor:
Los protagonistas.

Lo Peor:
Pocas opciones de juego.
Le falta velocidad y cuadros de animación para los luchadores.

79%



Ocean • Plataformas • Megas: 8 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : - • Cont.: Password • Fases: 7

El ocaso de un mito

Mr. Nutz 2



Los buenos resultados conseguidos con las aventuras plataformeras de esta ardilla han convencido a Ocean de que sería un error frenar su exitosa carrera tras la primera aparición. Por desgracia las novedades introducidas en esta continuación en la mecánica de juego no han sido todo lo interesantes que cabía esperar. La aparición de un mapa general sobre el que desplazamos a la ardilla de fase en fase no ha estado mal. El problema ha venido en cuanto se le ha querido dar un toque de aventura a base de conversaciones e ítems ocultos. En esta parte se han ido demasiados esfuerzos, innecesarios a nuestro juicio y de efectos más bien escasos, que han perjudicado el resultado final. Por otra parte, una vez dentro de las fases "normales" (indicadas con una banderita sobre el mapa general) la decepción también nos ha asaltado. Ni la extensión ni la dificultad general han estado al nivel exigible y en cuanto a la capacidad gráfica tan meritoria en la primera entrega, la sorpresa ha llegado de la mano de unos escenarios tan "cargados" de color que ocultan los propios movimientos de la ardilla. En definitiva, innovar siempre es bueno si no nos empeñamos en desechar lo antiguo. Lo queramos o no, Mr. Nutz es y será siempre una plataformera nata.

Gráficos 70
Fondos muy coloreados que esconden tanto a enemigos como amigos.

Música 79
Esto sí que parece ser heredado de la primera entrega. Bonita pero empalagosa.

FX 76
Limitado catálogo de ruiditos típicos.

Movimiento ...74
Un poco forzado en los fondos pero más suave con los personajes.

Control 76
Únicamente se complica a la hora de levantar el vuelo.

Diversión 70
Resulta difícil cogerle el encanto pero quizá los fans de la ardilla...

OPINION:
Extraña mezcla de géneros que confunde al jugador sin convencer. Nuestra ardilla preferida nos ha dejado fríos.

70%

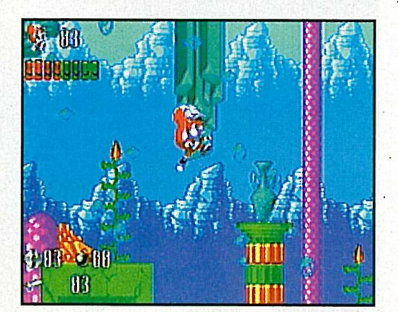


Mr. Nutz ha aprendido nuevos trucos a la hora de desplazarse por las fases. Cualquier medio es bueno para llegar hasta la ansiada salida.



Los mundos del juego vienen representados por curiosas factorías.





Lo queramos o no, Mr Nutz es y será toda su vida una plataformera nata, de las de siempre.



Este es el aspecto que presenta el mapa general con sus banderines de fase.



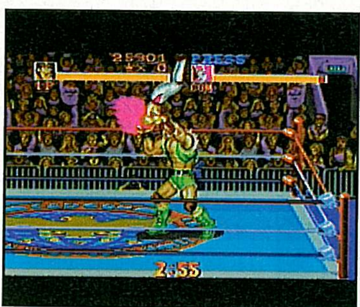


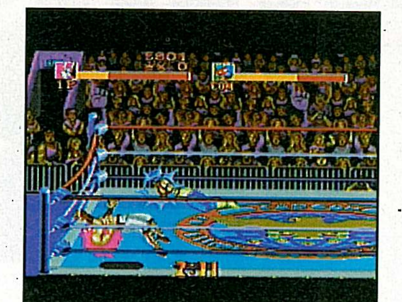
Capcom • Lucha • Megas: 32 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 1 • Niv. de Dif. : 5 • Cont.: Infinitas • Luchadores: 10

Espectáculo «Made in USA»

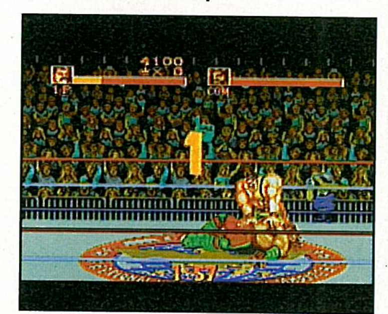
Si bien no es un deporte muy famoso en nuestro país, lo cierto es que el Wrestling arrasa en los Estados Unidos moviendo tras de sí grandes cantidades de dinero y de espectadores. Capcom, como buena compañía americana, no ha dejado pasar por alto la oportunidad de llevar este deporte-espectáculo-teatral a las consolas. De hecho no son los primeros en hacerlo, pero sí que podemos asegurar que son los que más empeño han puesto en conseguir un cierto grado de "verosimilitud" que lo hiciera creíble. Nos explicamos; tanto la puesta en escena como la lucha propiamente dicha parecen sacadas de una retransmisión televisiva y los golpes de los protagonistas repasan con detalle todo el repertorio "oficial" del Wrestling. Proyecciones, salidas del ring, saltos desde las cuerdas, lanzamientos, etc. En fin, todo lo que un jugador aficionado puede desear para hacer en su propia casa. No faltan ni los personajes curiosos ni el invitado estrella (Haggar del Final Fight) cada uno de ellos con un par de golpes especiales capaces de levantar al público más exigente de sus asientos.

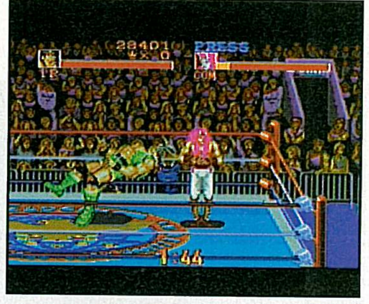
En «Slam Masters» no van a faltar ni siquiera las apoteósicas entradas de los luchadores.





La espectacularidad de las llaves nos recuerda que estamos ante un deporte "made in USA".





Un viejo conocido de todos por sus apariciones en «Final Fight» vuelve con todos los méritos en «Slam Masters». Lo que no le podemos negar a Haggar es que da el tipo.

Tanto la puesta en escena como la lucha en sí, parecen sacadas de una retransmisión televisiva.

Gráficos 82
Se nota la mano de Capcom y se observan similitudes con otros juegos.

Música 76
Seguro que no pasa a la posteridad por sus melodías...

FX 75
Voces digitalizadas de mala calidad y golpes poco realistas.

Movimiento ...79
Aunque la velocidad no es muy alta al menos no se producen "tirones".

Control 78
Demasiado lento de respuesta al pad.

Diversión 80
Un juego de lucha siempre tiene su atractivo y más si es de Capcom.

OPINION:

Resulta interesante comprobar como concibe Capcom la lucha sin reglas del Wrestling. Por lo demás, muy poco que resaltar a su favor, a pesar de los 32 Megas que se supone tiene el cartucho.





US Gold • Plataformas • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : - • Cont.: Password • Fases: +60

Operation STARFi5H

Pezcando malhechores

Más de 60 fases es lo que separa al agente secreto más famoso del mundo consolero de su ascenso. A través de varios planetas y sorteando con elegancia las complicaciones propias del empleo, James Pond quiere poner a buen recaudo al insistente Dr. Maybe. Este malhechor ha construido su base en la luna y ha sembrado todo el espacio de trampas. Plataforma a plataforma, nuestro héroe ha de alcanzar como sea pistas que le lleven hasta la base secreta del doctor y de paso rescatar a un compañero suyo, Finnius Frog, que ha caido prisionero. El equipo de Pond incluye todo tipo de "gadgets" que le van a permitir lanzar objetos sobre los enemigos, realizar saltos increíbles y aterrizar sano y salvo si se cae desde mucha altura. A partir de ahora plataformear es sólo cosa de tiempo... y de un agente secreto llamado James Pond que trabaja para Fi5H.



El equipamiento de este curioso agente secreto incluye botas antigravedad para pegarse al techo.



La fase concluirá cuando lleguemos hasta las balizas que podéis ver en la imagen. Algunas veces habrá que llegar con ítems.



El equipo de Pond le permitirá lanzar objetos a los enemigos o realizar saltos increíbles.





Gráficos 78
La simpleza de los fondos resta calidad al conjunto.

Música 80
Francamente entretenida, aunque puede llegar a ser algo repetitiva.

FX 79
Buen repertorio de golpes y ruiditos variados para alegrar la historia.

Movimiento ...78
Resulta algo lento y ligeramente brusco... todos conocemos a la Game Gear.

Control 77
Demasiado complicado en las primeras partidas, pero luego es otro cantar.

Diversión 85
Con tantas fases no hay quien se aburra.

OPINION:
James Pond vuelve al ataque con un cartucho en el que las plataformas son las grandes protagonistas. Muchas fases y un personaje simpático.

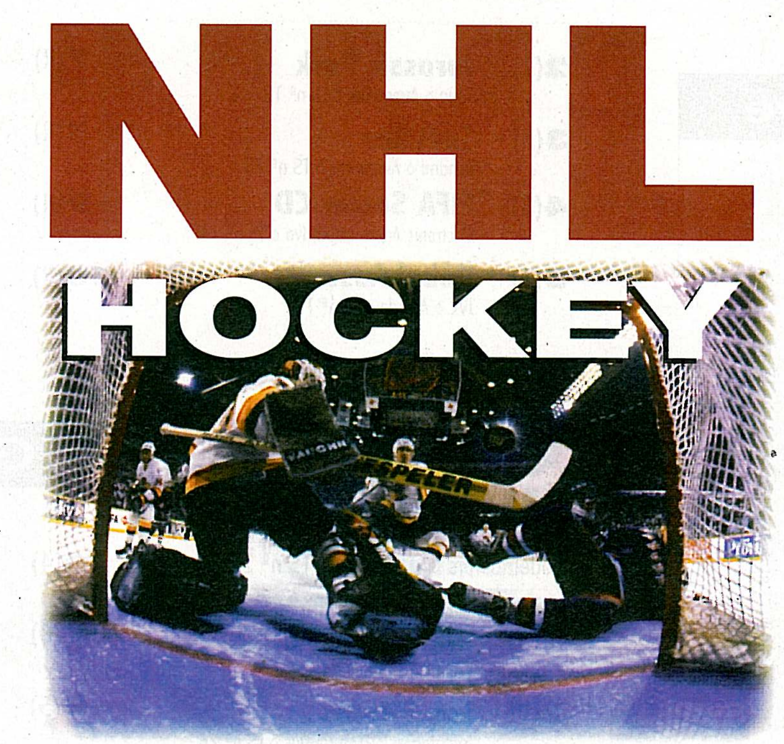
79%



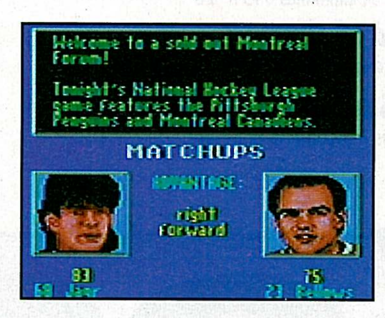


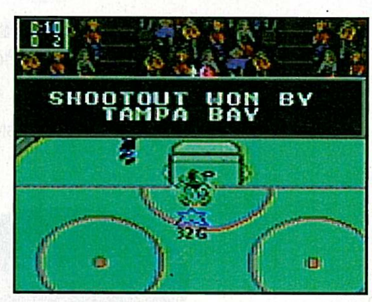
Electronic Arts • Deportivo • Megas: 4 • Jug.: 1 ó 2 • Vidas: - • Niv. de Dif. : - • Cont.: Password • Equipos: 28

Jugando en equipo



Decir "juego deportivo" se está convirtiendo últimamente en decir Electronic Arts. La relación de la compañía inglesa con el deporte consolero viene haciendo disfrutar a medio mundo desde hace mucho tiempo. Siempre con la misma calidad, en cualquier soporte y con el apoyo en este caso concreto de la liga de hockey profesional de los Estados Unidos. Y es que EA ha apostado muy fuerte por la portátil de Sega, realizando una conversión de gran mérito en la que no faltan ni las fichas de los jugadores reales de la NHLPA. Ya, ya sabemos que este deporte no es muy conocido en nuestro país, pero gracias al completo manual que acompaña al cartucho, cualquiera puede sacarle todo el "jugo" a «NHL Hockey». En cuanto a la jugabilidad, no os vamos a desvelar ningún secreto si os contamos que conserva todo el atractivo de sus versiones más potentes de 16 bits y que sus gráficos mantienen el tipo a pesar de las lógicas diferencias técnicas.

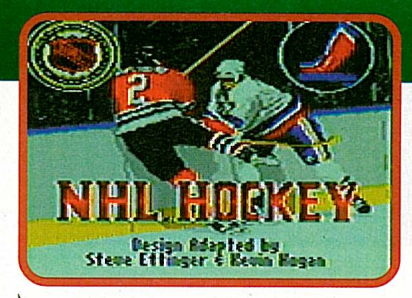




Una modalidad de juego curiosa: El shootout. O lo que es lo mismo, un uno contra uno.

EA ha apostado fuerte por la Game Gear, realizando una conversión de gran mérito.

Los rápidos desplazamientos del disco por la pantalla pueden despistar a cualquiera, a poco que se distraiga.



Gráficos 82
Sobresalen las virtudes sobre los molestos parpadeos.

Música 79
Aprovechando como buenamente puede el hardware de sonido de GG.

FX 78
Escasitos y con una calidad media.

Movimiento ...81
Se notan en exceso las ralentizaciones en cuanto hay muchos jugadores en pantalla.

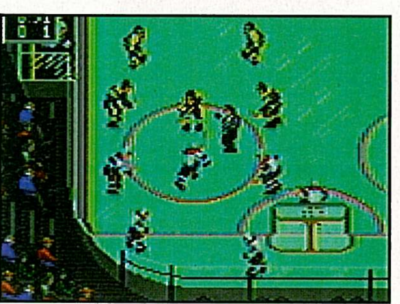
Control 80
Una vez cogido el truco a los "derrapes" de los jugadores no plantea más problemas.

Diversión 84
Si se utiliza el cable Gear to Gear la diversión es aún mayor.

OPINION:
No se podía esperar menos de un cartucho que lleva el sello de EA. «NHL Hockey» divertirá sin problemas y por igual a todo el mundo.

81%





Sega

Mega Drive

1 (2) **Theme Park**
E.A. ◊ Estrategia ◊ TS nº 26

2(1) **Story of Thor**
Sega ◊ Aventura ◊ TS nº 25

3(4) **Earthworm Jim**
Shiny ◊ Plataformas ◊ TS nº 21

4(5) **Alien Soldier**
Treasure ◊ Acción ◊ TS nº 27

5(3) **Soleil**
Sega ◊ Aventuras ◊ TS nº 21

6(8) **Shinning Force II**
Sega ◊ Rol ◊ TS nº 18

7(6) **The Lion King**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

8(7) **Fifa Soccer ´95**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 21

9(11) **Ristar**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 23

10(R) **Street Racer**
Ubi Soft ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

11 (N) **Batman & Robin**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 28

12(9) **Syndicate**
E.A. ◊ Estrategia ◊ TS nº 27

13(15) **Dinamite Headdy**
Treasure ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

14(R) **Mickey Mania**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 22

15(12) **Skeleton Krew**
Core ◊ Acción ◊ TS nº 26

Mega CD

1 (2) **Shining Force CD**
Sega ◊ Rol ◊ TS nº 25

2(1) **Jurassic Park**
Sega ◊ Aventuras ◊ TS nº 12

3(R) **Snatcher**
Konami ◊ Aventuras ◊ TS nº 23

4(5) **FIFA Soccer CD**
Electronic Arts ◊ Deportivo ◊ TS nº 16

5(4) **Rebel Assault**
JVC ◊ Arcade ◊ TS nº 19

6(R) **Starblade**
Namco ◊ Matamarcianos ◊ TS nº 23

7(R) **Fatal Fury Special**
JVC ◊ Lucha ◊ TS nº 26

8(R) **Mickey Mania**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 21

9(N) **Lethal Enforcers II**
Konami ◊ Arcade ◊ TS nº 20

10(R) **Battlecorps**
Core ◊ Simulador ◊ TS nº 19

Game Gear

1 (3) **Micromachines 2**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

2(R) **Sonic Drift Racing**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 27

3(9) **Los Pitufos**
Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

4(6) **Legend of Illusion**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 23

5(1) **Pete Sampras**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 20

6(4) **The Lion King**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

7(8) **Ristar**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

8(5) **FIFA Soccer**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 23

9(10) **Super Columns**
Sega ◊ Puzzle ◊ TS nº 26

10(N) **NHL Hockey**
E.A. ◊ Deportivo ◊ TS nº 28

Master System

1 (R) **Los Pitufos**
Infogrames ◊ Plataformas ◊ TS nº 25

2(3) **Micromachines**
Codemasters ◊ Deportivo ◊ TS nº 12

3(2) **The Lion King**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 20

4(R) **Asterix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18

5(8) **Speedy Gonzales**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 26

6(5) **Mortal Kombat**
Acclaim ◊ Lucha ◊ TS nº 9

7(R) **The Jungle Book**
Virgin ◊ Plataformas ◊ TS nº 10

8(6) **Daffy Duck in Hollywood**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 18

9(N) **Sonic Chaos**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 8

10(9) **World Cup USA ´94**
US Gold ◊ Deportivo ◊ TS nº 15



Debajo de cada título te ofrecemos información sobre: la compañía programadora, el tipo de juego y el número de TodoSega en que fue comentado el juego.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada el mes anterior. R: Repite posición. N: Nueva entrada.

MD 32X

 (R)

Doom

ID Soft ◊ Arcade ◊ TS nº 21

2(R) **Virtua Racing Deluxe**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 21

3(N) **Knuckles Chaotix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 28

4(3) **Star Wars Arcade**
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 21

5(4) **Stellar Assault**
Sega◊ Arcade ◊ TS nº 27



«Knuckles Chaotix» es la nueva apuesta de Sega para MD 32X, una máquina que parece no despegar definitivamente. El nuevo título os ofrecerá mucha acción en plan Sonic.





Pocas novedades para un mes en el que probablemente muchos de vosotros tendréis gran cantidad de tiempo para disfrutar de vuestras consolas: "The Adventures of Batman & Robin» para Mega Drive entra en un discreto puesto 11, «Knuckles Chaotix» se desmarca y llega al 3er puesto, Master System abre sus listas a «Sonic Chaos» y Game Gear se conforma con «NHL Hockey» que, por otra parte, no está nada mal. Por último, a pesar de la sequía de títulos para Mega CD «Lethal Enforcers II» ha decidido incorporarse a la lista.



Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Centro Mail en todas sus tiendas a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1. FIFA Soccer ´95
2. Theme Park
3. Samurai Showdown

Master System

1. Super Off Road
2. Cool Spot
3. Axterix: The Secret Mission

Game Gear

1. FIFA Soccer
2. Sonic Drift Racing
3. Fatal Fury

Mega CD

1. Shining Force CD
2. Jurassic Park
3. Mickey Mania

MD 32X

1. Doom
2. Metal Head
3. Virtua Racing Deluxe

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos varios cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

Ciudad .... Provincia ....

Consola ....

Graffiti



Pedro Luján Moya (Jaén)

Carlos Jesús Fdez. Gómez (Madrid)

Daniel Utrilla Cerezoo (Madrid)

Javier de la Rosa (Valladolid)

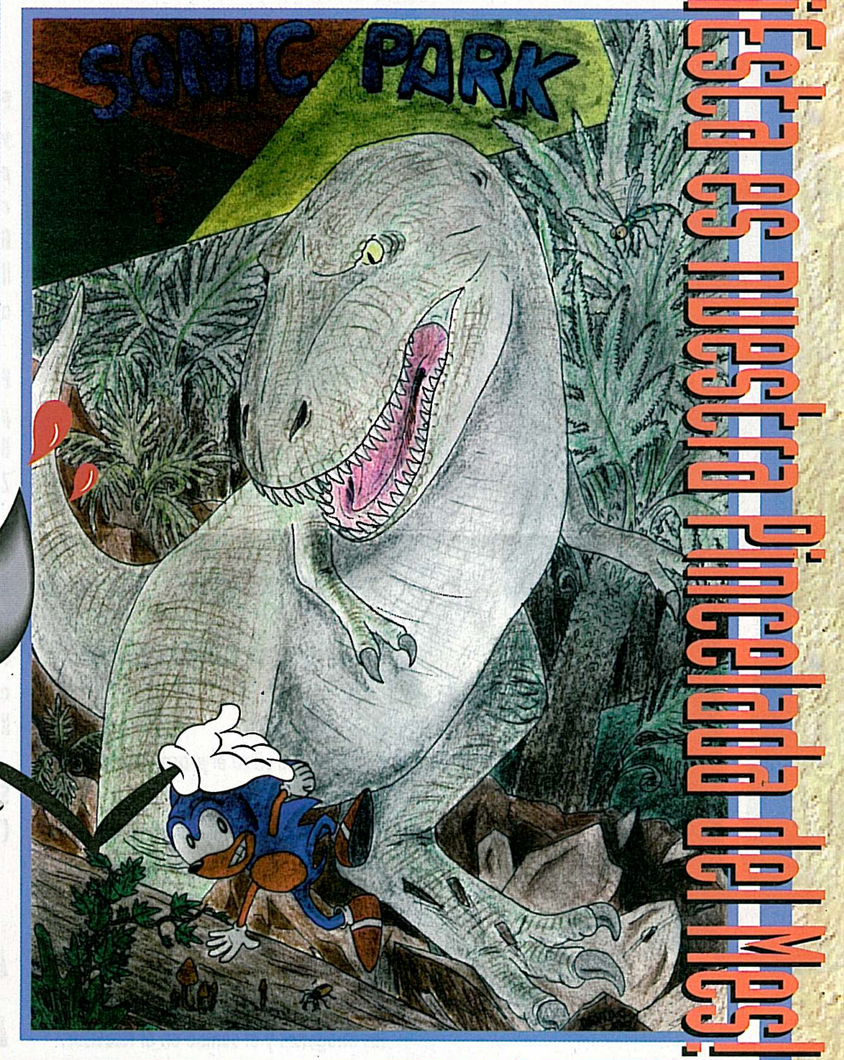
Enrique Puente Miguel (Ponteve

Dania Egea Conesa (Barcelona)

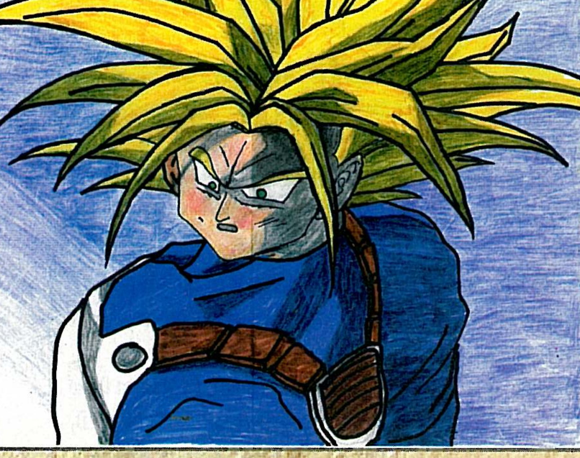
¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!



Victor Durán Giménez (Barcelona)



David Cantarero Tomás (Teruel)

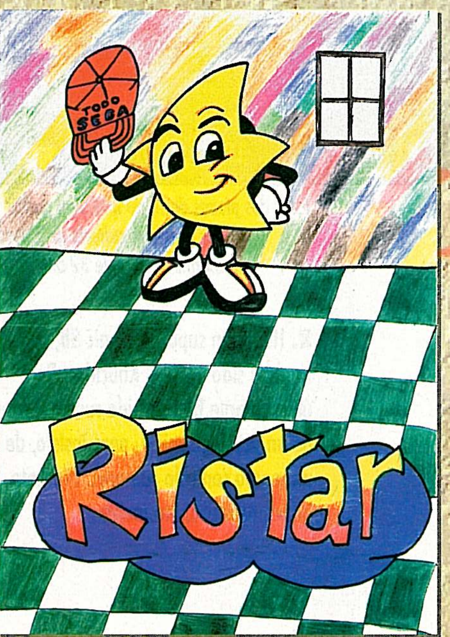


Alfonso Haro López, La Linea (Cádiz)



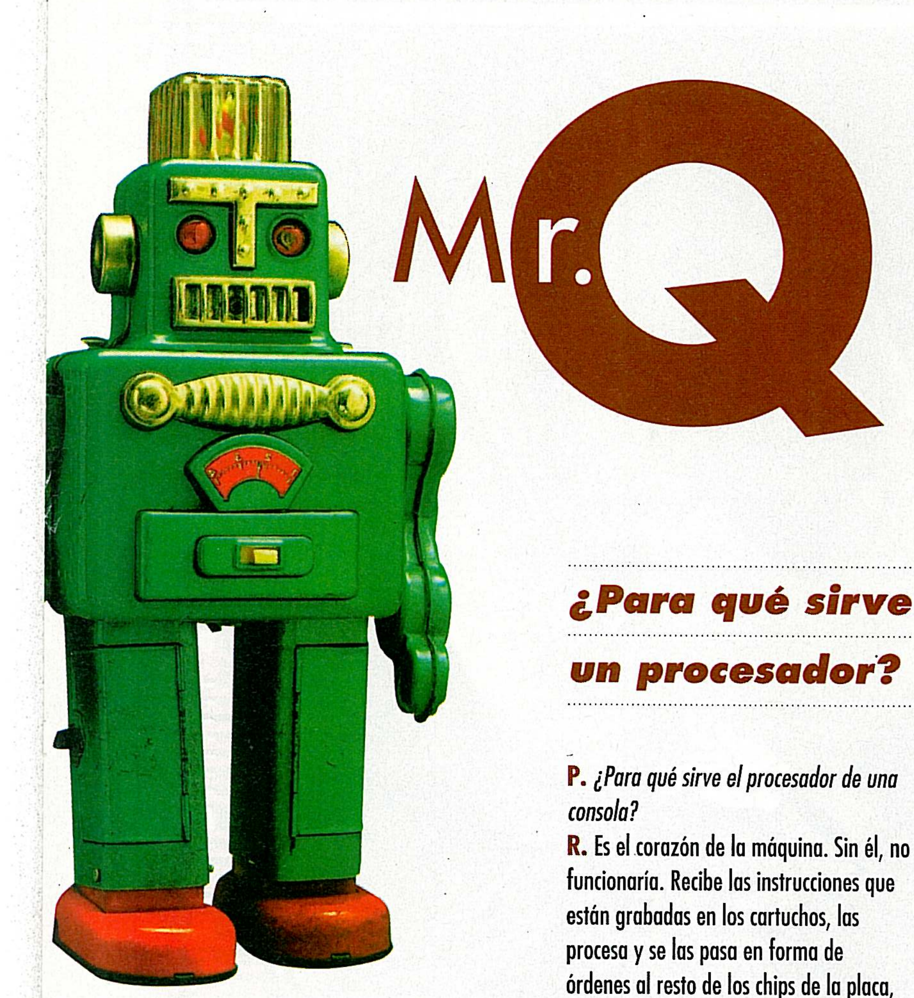
Sergio Talavera Delgado (Barcelona)





Bueno, David Cantarero se lleva la bolsa deportiva (premio a La Pincelada del mes) y el resto un fantástico "Puzzle Ball". Ya sabéis, enviad vuestros dibujos a: Graffiti, TodoSega, C/Ciruelos 4, San Sebastian de los Reyes, 28.700 Madrid.

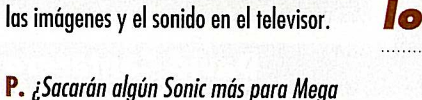
David Fanlo Lezcorreta (Zaragoza)



¿Para qué sirve un procesador?

P. *¿Para qué sirve el procesador de una consola?*
R. Es el corazón de la máquina. Sin él, no funcionaría. Recibe las instrucciones que están grabadas en los cartuchos, las procesa y se las pasa en forma de órdenes al resto de los chips de la placa, que son finalmente los que representan las imágenes y el sonido en el televisor.

P. *¿Sacarán algún Sonic más para Mega Drive?*



Estas dos piezas de silicio que aquí podéis ver, pertenecen a la circuitería de Saturn, la próxima consola de 32 bits de Sega.

R. Había un supuesto Sonic 3B, que al final ha sido Sonic & Knuckles. Pero últimamente han surgido rumores acerca de un posible Sonic 4, pero insisto, de momento son sólo rumores. Prometo informaros próximamente.

P. *He visto algunos juegos para MD 32X y no me parece que aprovechen toda la potencia de la consola, ¿saldrá algún cartucho que sí lo haga?*
R. Puede que Virtua Fighter llegue a llenar este pequeño interés tuyo por aprovechar la potencia de MD 32X.

P. *¿Cuáles son los mejores lanzamientos para Mega Drive de los próximos meses?*
R. Light Crusader, Vector Man, Comix Zone, FIFA 96, Cool Spot 2.

P. *¿Cuál tiene mejor sonido: Mega CD o MD 32X?*
R. En cuanto a generación de sonido por chips, MD 32X; en el aspecto de sonido calidad CD, está claro que Mega CD se lleva la palma.

Sergio Gómez Calcerrada, Villar (Valencia).

Desde allende los mares

P. *¿Por qué no llegan a Argentina títulos como NBA Showdown '94, Pete Sampras Tennis, Sensible Soccer o el Carmen San Diego?*
R. Esa pregunta debería ser formulada a los responsables de Electronic Arts, Codemaster o Sensible. Me supongo que será por motivos estrictamente comerciales.

P. *¿Me recomiendas el Davis Cup Tennis?*
R. No, mejor cómprate el Pete Sampras Tennis o ATP Tour Tennis.

P. *¿Tiene preparado Disney algún otro título como Aladdin o Lion King?*
R. Sí, primero Pinochio y después Pocahontas, su siguiente película de animación.

P. *¿Cuánto tiempo debo esperar para que baje el precio del Mega CD?*
R. No sé cómo están las cosas en Argentina para los precios, pero me supongo que, como todas las cosas, acabará bajando de precio.

P. *¿Llegará a Argentina el MD 32X? ¿Y su precio?*
R. Sega no tiene distribución oficial en Argentina como tal, existe un importador que habla con Sega of America y trae su producto porque el sistema de televisión argentino es NTSC. Por ello, SOA tiene Genesis 32X, así que se supone que tarde o temprano aparecerá en tu tierra, lo que ya no te puedo decir es su precio.

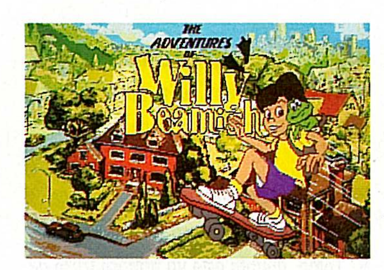
P. *Si Saturn y MD32X son sistemas de 32 bits, ¿por qué necesitan versiones específicas del software?*
R. Porque a pesar del similar tratamiento del número de bits, su circuitería es muy diferente y ambas necesitan de software distinto.

Daniel Giambattistelli, República Argentina

Estrategia

P. *Dime algunos juegos tipo Dune y Dune 2.*
R. Cuidado, ambos cartuchos (Dune era un CD) son diferentes, Dune 2 era un cartucho de estrategia y en esa línea te puedo recomendar Theme Park, Syndicate o SeaQuest. En la línea Dune podrías quedarte con Jurassic Park CD, Dracula Unleashed, Yumemi Mistery Mansion o Snatcher. Ahora, lo mejor es ser americano, nada como Monkey Island, Rise of the Dragon o Willy Beamish para divertirse de lo lindo. ¡Y los tres son de CD!

P. *¿En qué orden pondrías estos tres juegos: Desert Strike, Jungle Strike y Urban Strike? ¿Y su precio?*
R. En el orden que tú propones, aunque tendría serias dudas para colocar a Urban por delante de Jungle. Urban cuesta entre 8.000 y 10.000 pesetas; los otros



En Estados Unidos, Mega CD posee una amplia y variada gama de juegos.

dos podrás encontrarlos a un precio bastante más bajo.

P. *¿Qué consideras mejor y por qué: MD 32X o Mega CD?*
R. Son sistemas diferentes y que se complementan el uno al otro gracias a la Mega Drive. Si tuviera que decidirme entre ambos me quedo con MD 32X.

P. *¿Merece la pena comprarse el Action Replay? ¿Cuánto cuesta?*
R. Sí, podrás conseguir todo tipo de ventajas para los juegos y te servirá para poder ver algunos cartuchos americanos o japoneses en tu consola. Creo que su precio ronda las 11.000 pts.

Sergio Gómez Martín, Cádiz.

PlayStation vs Saturn

P. *¿Por qué Sony sólo hace juegos por licencias y no por ellos mismos?*
R. De momento están tirando de licencias, pero Psygnosis -conocida compañía de programación adquirida por Sony- está ya preparando títulos para la consola, y se puede considerar que tales juegos serán de la propia Sony.

P. *¿Cuáles serán los precios de los juegos de ambas consolas?*
R. Se comenta que los juegos de Saturn estarán entre 8.000 y 10.000 pesetas. Los de Sony se especula con que sean algo más caros. La duda se despejará en septiembre.

P. *¿Cuál de ambas máquinas crees que es mejor?*
R. Pienso que Saturn es superior en algunos aspectos, como el sonido, tratamiento de gráficos CG; pero PlayStation también tiene sus ventajas. Sin embargo, el éxito viene dado por la calidad de los juegos, y Saturn de eso sabe mucho: Daytona USA, Virtua Fighter, Panzer Dragoon, Clockwork Knight, Astal, Victory Goal y los que llegarán en el futuro: Sega Rallye, Virtua Cop, VF2...

P. *¿ Van a sacar otro Dragon Ball Z en Mega Drive?*
R. Está en estudio.

Pablo Fernández Rodríguez, Cartagena (Murcia).

Compatibilidad Neptuno-MD 32X

P. *¿Serán compatibles los cartuchos de Neptuno y los de 32X?*
R. Sí, de hecho serán los mismos cartuchos, para ser usados indistintamente en una o en otra.

P. *¿Cuáles serán los primeros juegos de Neptuno?*



Neptuno, un hardware que integra Mega Drive y MD 32X, que puede no ver la luz.

R. Neptuno integra en una consola a Mega Drive y MD 32X. Así que sus juegos ya están en la calle. Sin embargo, parece que Neptuno tardará aún mucho tiempo en salir, si es que finalmente sale.

P. *¿Cuándo sacarán más cartuchos con tecnología de ensamblaje?*
R. Se supone que muy pronto.

P. *¿Sabes algún truco para el Combat Cars?*
R. Apunta este para seleccionar pista: ve a la pantalla de opciones y colócate en "Exit". Ahora pulsa A, B, C y Start. Ve a través de los menús como si fueras a jugar normal. Después, una vez que llegues a la pista de la playa 1, pulsa izquierda o derecha hasta llegar a la pista que tú quieras. Cuando la hayas seleccionado, pulsa Start.

Fran, Avilés (Asturias).

Sobre juegos de Game Gear

P. *Se puede saber qué pasa con Dragon Ball Z de Game Gear?*
R. Eso me gustaría saber a mí. Me temo que fue un pequeño malentendido que surgió desde un catálogo de juegos. Sin embargo, ello no quiere decir que todo esté perdido...

P. *¿Qué juego de carreras me recomiendas: MicroMachines 2, Sonic Drift Racing o Power Drive?*
R. Si quieres diversión, MM2 o SDR, si deseas acción y conducción al límite, cómprate Power Drive, pues disfrutarás mucho más.

Daytona y Virtua Fighter para 32X

P. *Viendo el Daytona USA en Saturn, ¿crees que podría salir en 32X, con un chip parecido al SVP pero más potente?*
R. Estupendo, tú solito acabas de adelantarte a todo el mundo (incluídos los ingenieros de Sega), y has reinventado la Saturn. ¿Qué sentido tiene ponerle un SVP a 32X, si para eso ya está Saturn?. De todas formas te entiendo, a mi también me gustaría que Sega sacara un Daytona para MD 32X, ¡pero es que debe ser tan difícil!

P. *¿Dejará Sega MD 32X a un lado para sacar juegos en CD 32X, que son más baratos? ¿Cuántos megas tiene cada juego?*
R. No, hay muchos títulos para MD 32X que serán comercializados en cartucho. El límite es demasiado alto como para preocuparse por él. Recuerda que un juego no se mide por el número de megas, sino por su calidad.

P. *¿Debo comprarme Metal Head o saldrá alguno mejor con vista subjetiva?*
R. MH está muy bien, aunque no dudes que habrá más títulos con vista subjetiva. Puede que uno de ellos se llame Return Fire, será de EA y estará basado en un juego de 3DO, es una especie de Urban Strike pero para CD.

P. *¿Qué otro juego de plataformas va a salir, además de Knuckles Ringstar?*
R. Blackthorne de Interplay y Pitfall de Activision serán una especie de cruce entre plataformas y acción.

Juan Blanco, Madrid.



P. *¿Cuál es mejor en portátil: SuperColumns o Stargate?*
R. SuperColumns.

P. *¿Para cuándo Bubsy II y Striker portátil? ¿Habrá un Earthworm Jim para Game Gear?*
R. Bubsy II parece que ha sido definitivamente cancelado. Striker ya debe estar en la calle y Earthworm Jim de Game Gear saldrá dentro de muy poco tiempo.

Adrián Castellanos Martín, Leganés (Madrid).



¡Cuantos problemas os está dando la fabulosa aventura de los dinosaurios para Mega CD!. Menos mal que aquí estoy yo para resolver vuestras dudas.

Jurassic Park CD

P. *¿Podrías decirme cómo puedo abrir la maleta que está cerca de los Triceratops en Jurassic Park CD? ¿Dónde se encuentra la herramienta?*
R. Es muy fácil, necesitas una barra que se encuentra en el Jeep situado en la misma zona de los Triceratops. Ésta es la forma de hacerlo: consigue que el Triceratops embista al Jeep, para ello tienes que tocar la bocina. Repite la operación tres veces para que finalmente caigan la barra, un inyector médico (que tendrás que aplicar rápidamente al Triceratops) y el CD del Triceratops. La mecánica es: bocina, apartarse y Triceratops embiste. Así, tres veces.

P. *¿Para cuándo Alone in the Dark II de 32X? ¿Es bueno? ¿Tendrá diálogos en inglés o castellano?*
R. En su momento lo iba a programar Interplay, pero mucho me temo que el proyecto ha quedado apartado o está suspendido por tiempo indefinido, más que nada porque en las última ferias no he oído nada de él.

P. *¿Saldrá algún juego de rol para MD 32X o Mega CD?*
R. Mega CD tiene previstos un par de juegos de rol nuevos, hay uno que es bastante majo que se llama Lunar: Eternal Blue, que ha saltado de Japón a Estados Unidos, por lo que será traducido... al inglés, naturalmente. Si dominas el idioma podrás encargarlo de importación. En cuanto a 32X, el tema es mucho más difícil, pues ninguna compañía ha mostrado interés por programar algo de rol para ella.

P. *¿Cuándo sale Samurai Shodown para Mega CD?*
R. Según el calendario de fechas que tengo delante, debe salir en Junio del 95.

Susana M. M., Aguaviva (Teruel).

Ilegalidades en Mega Drive

P. *¿Hay alguna especie de copión en disquetes para Mega Drive?*
R. Copiar cualquier tipo de información, sea el soporte que sea es totalmente ilegal y está penado por la ley.

David E. Carrera, Sevilla

Fecha de salida de Saturn

P. *¿Cuándo saldrán Saturn y Neptuno?*
R. Se rumorea con que Saturn se pondrá a la venta en septiembre, el día 3, para ser más exacto. No hay decidido un pack de venta para ella, pero puede que salga con Virtua Fighter. En cuanto a Neptuno, olvídate de él, puede que finalmente no salga a la calle.

P. *¿Va a salir la segunda parte de Ristar?*
R. Te voy a ser sincero: no. Ha sido un producto inesperado para Sega, puesto que su éxito la ha sobrepasado, pero me extraña mucho que entre dentro de sus planes ampliar la serie con un nuevo título que puede no dé el resultado apetecido.

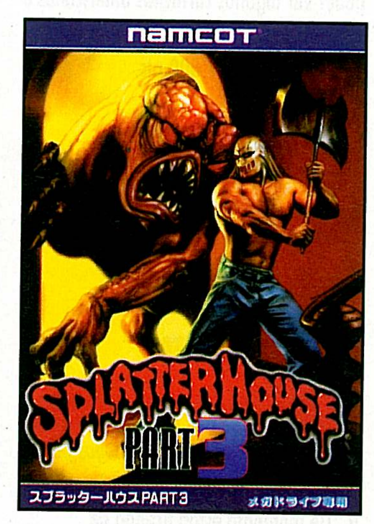
P. *¿Cuándo sacarán el Earthworm Jim 2?*
R. Ya está casi terminado, pero no verá la luz hasta pasado el verano.

P. *Tengo el Bola de Dragón Z de Mega Drive, ¿me podrías decir un truco chachi?*
R. Toma, apunta este ya famoso truco de la velocidad: enciende la consola pulsando el botón A del pad 1. Si lo has hecho bien, la pantalla de press start será ahora de color naranja.

Roberto Presa Chamón, Madrid.

¿Llegará Splatterhouse 3 a España?

P. *¿Cuándo saldrá en España el Splatterhouse 3? ¿Cuánto costará?*



Namco tiñó de rojo este violento cartucho que configuró como un beat'em up muy agresivo.

R. *Es un juego excesivamente violento y sanguinolento, y después de la que se ha liado con los MK I y II, te puedo asegurar que no va a salir aquí.*

P. *¿Dónde podría conseguirlo?*
R. En alguna tienda de cartuchos de importación.

P. *¿Cuál es el mejor cartucho de fútbol de Mega Drive?*

R. Eso ni se pregunta, por supuesto que es FIFA Soccer.

Oscar González Martínez, Fuenlabrada (Madrid).

Próximos lanzamientos para Mega Drive

P. *¿Cuáles son los próximos lanzamientos para Mega Drive?*
R. Light Crusader, The Mask, SeaQuest DSV, X-Perts, Vector Man, FIFA 96, puede que hasta incluso un Mortal Kombat III.

P. *¿Saldrá Sonic Drift en Mega Drive?*
R. Mega Drive tiene ya muchos Sonic y me extraña mucho que Sega se decida a ello. De hecho, en Japón existe desde hace más de un año como tal para Game Gear, y aún no ha salido en 16 bits.

P. *¿Cuánto valdrá Clay Fighter?*
R. Supongo que entre 8.000 y 10.000 pesetas.

P. *¿Cuál es el mejor juego de Mega Drive?*
R. Depende de tu género favorito: Virtua Racing, Aladdin, Earthworm Jim, Sonic 3, FIFA Soccer...

Pablo Delgado-Pola, Avilés (Asturias).

Sobre Doom 32X

P. *¿Cómo es posible acceder a esos niveles extras del Doom de 32X que dice en el manual?*
R. Tienes que acabarte el juego en el nivel de dificultad Nightmare, pero sin trucos ni historia de clase alguna. ¡Ah! y de carrerilla, no vale empezar en el nivel 15 y posteriormente acabarlo, el cartucho lo detectará.



El juego que ha puesto de moda los 3D en primera persona ofrece más de 15 niveles en la 32 bits actual de Sega.

P. *¿Cuándo sale Cosmic Carnage de 32X?*
R. Hace ya un par de meses que está en la calle, pero no es precisamente un juego de los de quitarse el sombrero.

Tino Gómez, Majadahonda (Madrid).

La realidad virtual y los juegos

P. *¿Sacarán en el futuro videojuegos de realidad virtual basados en películas y con calidad de imagen real?*


Theme Park, la mejor elección si deseáis pasar un rato entretenido.

R. Todo eso que tú pides está muy bien y es el futuro de los videojuegos, pero hace falta un hardware muy, muy potente para ello. Y lo curioso del caso es que existe: las estaciones de trabajo Silicon Graphics son capaces de hacer lo que tú pides, pero a un precio desorbitado y que escapa a la capacidad de compra de cualquier economía doméstica.

P. *¿Van a sacar consolas y videojuegos con realidad virtual?*
R. Sí, si te has fijado, el videojuego tiende a asemejarse cada vez más a la realidad, y al estar basado en un televisor y crearla temporalmente, es virtual.

P. *No sé si comprarme Theme Park o Alien Soldier, ¿cuál me recomiendas?*
R. Si te gusta la estrategia, cómprate Theme Park, te divertirás un montón. Es un cartucho que ofrece una jugabilidad increíble, además, ha sido traducido al castellano y eso es muy importante, pues te permitirá disfrutar aún más; si lo tuyo es matar marcianos sin descontrol, inclínate por Alien Soldier. Yo, me quedaría con Theme Park, me parece un juego francamente fantástico.

P. *¿Cuántos miles de millones vale la empresa Sega?*
R. Muchos más de los que podrías pagar tú solito.

P. *¿Sacarán consolas con mandos inalámbricos?*
R. Ya existen mandos inalámbricos, Mega Drive tiene unos pads de seis botones que no tienen cable y van por infrarojos. Me parece que te refieres a que los pads que vengan con la consola sean sin cable, sí, seguro que los habrá.

Simón Casal de Miguel, La Coruña.

Street Fighter II y Canal Pirata Sega

P. *¿Cuál es el truco para coger a Akuma en Super Street Fighter II?*
R. Lo siento, pero no hay forma de seleccionar a Akuma en la versión de Mega Drive.

P. *¿Es verdad que se va a hacer Street Fighter II a raíz de la versión cinematográfica?*
R. Sí, se llamará Street Fighter: The Movie y todos los personajes serán digitalizaciones de los actores de la peli, echa una ojeada al número anterior de TodoSega para ver algunas pantallas de la versión Saturn.



Este es el logo que hizo que todo el mundo se preguntará cuándo llegaría el Canal Pirata.

P. *¿Cómo se puede sintonizar el Canal Pirata Sega? ¿Qué es?*
R. Ese famoso Canal Pirata fue una excelente idea de marketing que luego vió la luz en forma de campaña de publicidad organizada para anunciar sus productos. De todas formas, creo que tú te refieres al Sega Channel. Esta especie de canal de televisión por cable, que de momento sólo opera en Estados Unidos, permite a sus usuarios acceder a grandes cantidades de información sobre videojuegos, al mismo tiempo que pueden traerse a su consola diferentes juegos, participar en concursos o poseer un buzón de correo electrónico. Para ello sólo hace falta un aparato que se conecta a la Mega Drive (en este caso Genesis) por un lado, y a la línea telefónica por el otro. Además, también permite jugar a varios jugadores, por muy lejos que estén los unos de los otros. Y no creas que es muy caro, la cuota fija mensual es de alrededor de 1.800 pesetas y luego depende del tiempo que se esté enganchado al teléfono.

José Manuel Guerrero, Cádiz

Soleil

El diario de un guerrero (4)

Poco a poco, la aventura de nuestro héroe va llegando a su fin. Antes, sin embargo, tendrá que llegar a la Torre de Babel y descubrir el misterio de ella para poder hablar con todos los personajes que allí se encuentran.

Por Sonia Herranz

Día 13

Primer contacto con la Torre de Babel

Entrar en la Torre de Babel no supuso ningún problema. No podía entender a las personas que allí había, pero tampoco me hacía falta para **coger el ascensor y llegar hasta su cima**. Para mi sorpresa, una cuerda surgida de la misma azotea se elevaba hasta lo que parecía el cielo. Como era lógico, intenté trepar por ella. Sin embargo la cuerda era en realidad el cuerpo de monstruo. La criatura no se tomó muy bien mi intención de escalar por ella y me retó a un combate singular. Sus movimientos se basaban en lanzarme sus manos (**1**), que yo destruía con la espada, y alargando sus brazos, me iba a una esquina. Cuando el monstruo gastaba su energía se desmadejaba en el suelo dejando **el corazón al descubierto**, momento que yo **aprovechaba para atacarla**. No tardé en destruirla, pero se vengó bien de mí: sin ella no podía llegar al Cielo. Pingüi me habló entonces de la existencia en su país, La Isla de Fresa, de una **semilla mágica** que hacía crecer una larguísima planta. Pero para llegar a la isla tenía que cruzar el mar (**3**). ¿Cómo hacerlo? Recordé al **dinosaurio** y volví al pueblo de animales de Camelia. El enorme animal no quería venir conmigo, aunque Pingüi le recordó lo monótono de su vida. Y, cuando ya me había dado por vencido y me iba, el dinosaurio decidió seguirnos (**4**). Al entrar en la isla vimos a un león de fuego atrapado en bloques de hielo. Deshice algunos con mi espada y la ardilla (**5**). Al verse libre el león se unió al grupo y juntos iniciamos la exploración de la Isla de Fresa.



Henos aquí, a mi grupo y a mí, en la terraza de la Torre de Babel intentando abrirnos paso entre el gigante.





Para mi sorpresa, una cuerda surgida de la misma azotea se elevaba hasta el cielo.



Una vez más, mi amiga la ardilla solucionó el problema de activar interruptores cubiertos por obstáculos. Gracias a ella conseguí la colaboración del poderoso león de fuego.

Día 14

La Isla de la Fresa: un escurridizo mundo de hielo

En esta entrada encontré a la familia de Pingüi que me dió buenos consejos para continuar mi viaje.

Aprovechando la altura de la pasarela golpeé los interruptores de los bloques para despejar el camino cuando avanzara por el suelo.

Para eliminar a los monstruos de Fresa tuve que emplear el poder de fuego de mi nuevo amigo el león.

La patria de Pingüi sólo podía ser un mundo helado y resbaladizo, con enemigos de nieve. Resbalar contra los monstruos fue un problema, pero más grave aún fue descubrir que la isla era un laberinto de dos pisos plagado de teletransportadores.

La clave para no perderse en Fresa consistía en mantener un **orden correcto a la hora de usar los transportadores**. El primero que había que visitar era el que he marcado en el mapa como "1". De aquí salté a "2" para coger "3" y terminar en "4". Aquí recurrí a la ardilla para desarmar el bloque de hielo e hice el recorrido inverso. Pronto me encontré con otro transportador, el "5" que me llevó a "6". En ese punto salté sobre el agua y cogí el "7" que me llevó a "8" donde vi a Luis atrapado en el hielo. Me encontraba sobre un pasadizo desde el que podía desactivar varios bloques de hielo que terminarían por cerrarme el paso. Para deshacer la segunda tanda tuve que disparar sobre un bichito rosa. Retrocedí hasta una amplía sala en la que tuve que usar a la ardilla y al guepardo. Y ya estaba todo.

La isla era un laberinto de dos pisos plagado de teletransportadores.

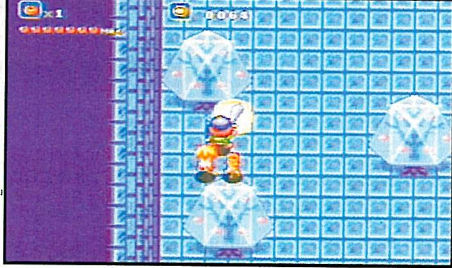


El mosntruo de Fresa tenía la facultad de mutar su cuerpo entre el fuego y el hielo. Para destruirlo lanzaba mi espada con el león cuado era azul y con Pingüi cuando estaba rojo.

El viaje hasta la manzana fue largo y peligroso. Me quedé casi sin aire tanto para llegar como para volver.

Estas plataformas móviles me llevaron hacia la salida y hacia la zona de la manzana dorada.

Al eliminar primero este pez evité encontrarme con sus burbujas al atravesar el pasillo de más arriba.



Para salir de esta sala cerrada tuve que disparar mi espada contra el primer árbol de hielo que encontré arriba a la izquierda. El león resultó, una vez más, imprescindible.

Día 15

El Templo Raíz:
20.000 leguas de viaje submarino

Tras acabar con el monstruo de Fresa caí por una trampa que me llevó hasta lo que parecía una habitación sin salida. Sin embargo, **al lanzar mi espada contra uno de los árboles helados** de la estancia se abrió una puerta que me llevó a las profundidades del mar, hasta **el dominio de Leviathan: el Templo Raíz.**

La gran mayoría del templo se encontraba **bajo las aguas** por lo que tuve que desplazarme **aguantando el máximo la respiración**. Además, el suelo era sumamente resbaladizo y me empujaba hacia los agujeros con sólo pasar cerca de ellos. Tuve que caminar con mucho cuidado y prescindir de la ayuda de mis compañeros animales.

Mis principales problemas fueron unos enormes **peces que lanzaban burbujas de aire** que me empujaban hacia simas sin fondo. Para evitar estas corrientes avanzaba en muchas ocasiones **empujando los bloques** verdes que encontraba en el fondo sin olvidarme, eso sí, de respirar de vez en cuando.

El suelo era sumamente resbaladizo y me empujaba hacia los agujeros.

Lo único bueno de este peligroso viaje fué que el Templo no estaba construido de una manera demasiado laberíntica, por lo que era difícil perderse. Eso sí, **investigando por la zona descubrí** varias cosas importantes, como **una manzana dorada** que incrementó mi resistencia física, y una útil bolsa de oro.

El último tramo resultó ser el más complicado. Después de saltar sobre una serie de plataformas, llegué a un tramo recto en el que uno de los peces lanza-burbujas me impedía avanzar. Tuve que emplear toda mi astucia para manejar tres bloques distintos e ir abriéndome camino hasta **una puerta que me llevó a la guarida de Leviathan**.

Yo había oido ya hablar de este monstruo y me habían dicho que era una criatura amable

La puerta de arriba es la entrada hacia la guarida del monstruo. Estas escaleras marcan la salida de Raiz.

e inteligente a la que todo el mundo respetaba. Sin embargo, al verme me retó a un singular combate en el que **utilizó a mi madre como escudo**. ¿Cómo le podían considerar un ser justo? Me enfrenté a él procurando defender a mi madre. Me costó mucho evitar que sus proyectiles la alcanzarán, pero pasado un tiempo el monstruo me habló con voz amable. La mujer no era mi madre, sino un simple reflejo de mi mente. **Leviathan me había puesto a prueba** y mi valor le convenció de que había llegado el momento de cambiar las cosas. **Se unió a mi grupo e hizo ascender el Templo hasta la superficie.** Libre ya del agua busqué la salida dispuesto a volver a la Torre de Babel y **plantar la semilla de la planta gigante.**



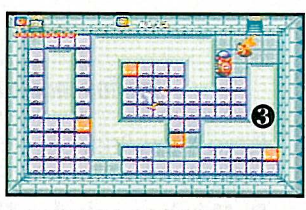
Para derrotar al monstruo tuve que desviar sus disparos para que le dieran a él. Eso sí, teniendo cuidado de que no tocara a mi madre pues de ese modo recuperaba energía.

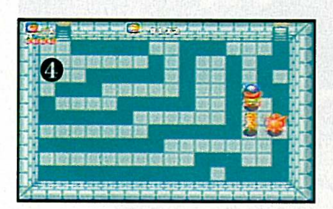
Día 16

Ascenso a la Torre de Babel

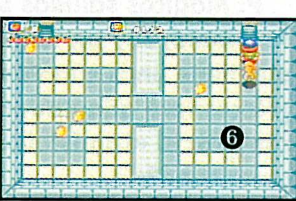




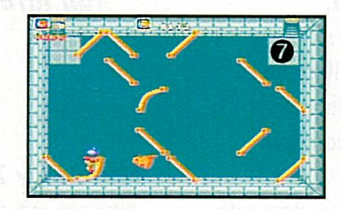


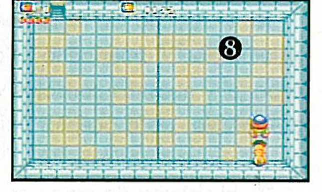




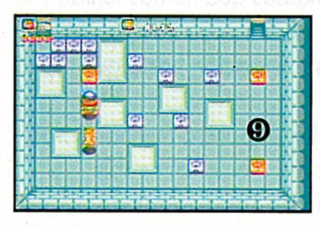


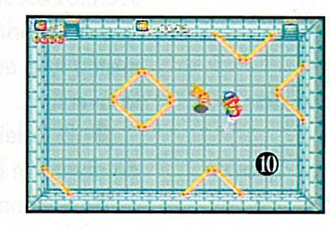
Con la semilla de la flor gigante en mi poder, inicié el **viaje de vuelta hacia la Torre de Babel**. Nada más entrar, mi amiga la oruga nos abandonó para quedarse en la Torre convertida en una crisálida **(1)**. Al entrar en el interior descubrí que la puerta del ascensor estaba bloqueada **(2)**, lo que no me obligó a ascender piso por piso. En la primera planta **lancé la espada (3)**, dirigida por la ardilla, para que rebotando **activara los bloques** rojos. En la segunda tuve que golpear **unos bichitos rojos** y marcar la ruta hacia la puerta **(4)**. Luego me me vi obligado a usar la cabeza y la habilidad del guepardo. Lanzando la espada tenía que hacer desaparecer a los bichos que tapaban **la cinta transportadora** y saltar antes de que volvieran a aparecer **(5)**.En la siguiente planta **recurrí a Leviathan (6)** y con su velocidad destruí los bloques del suelo y avanzar antes de que reaparecieran. Donde tuve algunos problemas más fue en la planta siguiente. Tuve que saltar sobre **unas gomas elásticas** que me harían rebotar hasta la puerta de salida. El truco consistió en usar el guepardo y llegar lo más lejos posible **(7)**. El punto más conflictivo fue la sala marcada con **8**. No había puerta de salida. Pronto descubrí que el suelo era simétrico, aunque faltaba una baldosa. **Saltando donde debería estar la baldosa** se abrió la puerta. En el noveno piso **(9)**, **coloqué juntos todos los bloques azules** posibles y luego los hice desaparecer colocando un rojo al lado y golpeándolo. El **10 era muy parecido al 7**, y **el 11** sólo requirió **un poco de atención** para no caer por los huecos. Ya en la cima de la Torre planté la semilla. **Una gigantesca planta creció hasta el Cielo.** ¿Sería la respuesta a todas mis preguntas?

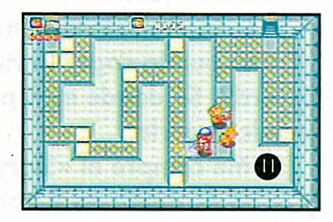




Con la semilla de la flor gigante en mi poder, inicié el viaje de vuelta a la Torre de Babel.











Sir Archibald Bradley tiene su pequeña alcoba repleta de cartas de sus lectores, llenos de interés por este mundo tan interesante del rol y las aventuras.

Sueños mágicos

PEDRO MOYA REIG.
Madrid.

P. Mágicos saludos Sir Archibald; soy un fanático del rol que tiene unas cuantas dudas: 1- ¿Necesitaré adaptador si decido comprar el «Landstalker» americano?

2-¿Te comprarías el «Shining Force 1» si me voy a comprar el «Shining Force 2» o son muy parecidos?

3-Si el «Phantasy Star IV» tiene más de 200 hechizos, es una interesante opción a tener en cuenta a la hora de comprar nuevo juego, pero ¿cuál será su precio?. ¿Saldrá traducido?

4-¿Puedo soñar con JDR de alta calidad para mi MD 32X?

R. 1- Mucho me temo que sí. El sistema de TV americano es diferente al español y nuestras consolas vienen preparadas para aceptar únicamente cartuchos compatibles PAL.

2- El sistema de juego es exactamente igual pero la historia no. Si estás dudando te recomiendo que primero juegues con uno cualquiera y si su mecánica te gusta hazte con el otro.

3- Yo apostaría por unas 10.000 pesetas, en cuanto a su traducción... los rumores siguen sugiriendo una "castellanización segura".

4- Soñar no cuesta nada. Otra cosa es la dura realidad.

Una espada problemática

MOMO.
Alcocebre (Castellón).

P.1- En el «Shining Force II» ¿Cómo puedo coger la Holy Sword?. Sé donde está pero no puedo cogerla.

2- Me compré el «Story of Thor» y lo he acabado en 8 horas, 29 minutos y 7 segundos. ¿No te parece un poco corto cuando en la caja pone que dura 100 horas?

3- Me gustaría adquirir un nuevo JDR. Aparte de «Shining Force I y II» y «Story of Thor» ¿Qué me recomiendas?

4-¿Qué te parece el «Light Crusader»?. ¿Cuándo llegará?

R. 1- Buena pregunta guerrero Momó. Como tú debe de haber muchos roleros atascados en el mismo punto. Pero tranquilízate. La respuesta es tan simple como ponerse frente a ella y utilizar el icono buscar ("Search").

2- Un poco corto sí que parece, pero te puedo asegurar que hay muchos secretos escondidos que no has tenido que descubrir en tan poco tiempo. Yo mismo tuve esa sensación hasta que repetí la aventura.

3- El Soleil te deparará muchas horas de diversión a un precio razonable.

4- Viniendo de Treasure estoy convencido de que nos dejará con la boca abierta tan pronto como lo tengamos aquí. La versión de preproducción que tengo ya apunta muchas cosas buenas. Su salida está prevista (salvo los lógicos retrasos que siempre se producen) para el mes de septiembre.

Ayudando desinteresadamante

JESUS SALGADO.
La Seu D'Urgell (Lleida).

Nuestro amigo catalán nos manda un montón de suculentos códigos de Action Replay para el «Shining Force II» y para el «Soleil». Seguro que muchos seguidores del club le darán las gracias...

SHINING FORCE II

(Energía infinita)
Héroe: FFE80F0060
Slade: FFE9270056
Taya: FFECA70041
Phoenix: FFE997005F
Kazim: FFE8EF0031
Tyrin: FFEBC70028
Tortuga: FFE95F0019

(Magia infinita)
Héroe: FFE8110017
Kazim: FFE8F1003F
Tyrin: FFEBC9003A

SOLEIL

(Energía infinita)
Héroe: FFFE63000B

Juegos larguíiiisimos

RAFAEL BARRANCO GARCIA.
Jaén.

P. De entre estos juegos ¿cuál me recomiendas?: «Phantasy Star IV», «Soleil», «Story of Thor», «Light Crusader», «Shining Force II» y «Landstalker».

¿Cuál es más largo?, ¿Cuál tiene mejores gráficos, sonido, etc?

R. ¡Vaya lista! ¿Se te ha olvidado alguno?. En fin, puestos a recomendar yo me decantaría por el «Soleil» porque por tu edad es el que mejores ratos te va a ofrecer y además en castellano. «Shining Force II» es muy largo, lo mismo que «Landstalker» y «Soleil». «Story of Thor» es un poco más corto (a no ser que te dediques a buscas fases ocultas que hay



un montón) De los nuevos poco te puedo decir. Su duración sigue siendo un misterio excepto el «Phantasy Star IV» que ya ha salido en los USA y he podido comprobar que es de los que no se pueden acabar en una tarde. Gráficamente la cosa es complicada. «S. Force II» y «P. Star IV» son bonitos pero con muchas pantallas estáticas. «Soleil» es más simple pero más gracioso. «S. of Thor», «Light Crusader» y «Landstalker» son unas delicias para la vista. El sonido está muy cuidado en todos los títulos.

Paseando por la playa

DANIEL DEL BARRIO CASANOVAS.
Fraga (Huesca).

P. Tengo una pregunta sobre el «Soleil»: Tengo el remolino en la playa y el elefante me dice que tengo que buscar en el desierto. Una flor habla sobre un lugar donde no se dejan huellas. ¿Qué tengo que hacer?

R. En la playa existe un pequeño lugar alrededor del mono herido en el que, si te dedicas a llenar toda la zona de pisadas, descubrirás que no se quedan marcadas. En cuanto saltes ahí descubrirás tu próximo reto.

P. Tengo la respuesta sobre el «Super Hydlide» que pedían Juanjo y Estrella desde Bilbao (TodoSega 27).

R. Una vez en la grieta tienes que usar el Compás Espacial que es una brújula que indica el lugar donde está una nave perdida. El Compás está en un cofre en el palacio que aparece en el lago después de usar el Scroll de Jean (donde has encontrado el traje espacial). Una vez en la nave encontrarás otro arma y el casco de las hadas. La computadora te dará unas coordenadas para hallar un medallón en las cuevas de la ciudad escondida, bajo una lápida. Por cierto, en la nave encontraréis un objeto que aparentemente no sirve para nada pero que es la llave para localizar la cuarta ciudad.

Arrojando luz sobre las dudas

MARIO P. F.
Ciudad Pegaso (Madrid)

P. Me gustaría que me ayudases con el «Yumemi Mistery Mansion» ya que me quedo atascado en la sala de las velas. He leído el libro, pero me dice muy poco. Por favor, dime cuál es el orden correcto en el que hay que encender y apagar las velas.

R. El orden viene marcado por la posición que tengan los dardos de la diana que se encuentra en la planta superior. Échale un vistazo a cómo están clavados y baja rápidamente para poner la misma combinación con las velas. Acuérdate de encender primero las que necesites y por último apagar las que te sobren. El orden es vital.

¡Que viene el lobo!

Los cartuchos tienen mucho que ver con estos cánidos de feroz aspecto. Mucho más de lo que os podéis imaginar... Incluso más de lo que el difunto Félix Rodríguez de la Fuente pudo jamás soñar. No, no os escandalicéis. Hace muchos años que prometí a cierta doncella que jamás volvería a probar más cerveza Troll y a pesar de las tentaciones (tanto de la moza como del jugoso néctar) he cumplido mi palabra como buen caballero. Tan curiosa afirmación tiene su base lógica y pienso demostrarlo. A ver, ¿cuántas veces os he avisado de la inminente aparición de JDR traducidos para luego ver como aquellas agradables noticias se quedaban en agua de borrajas?. Si la respuesta está entre 10-100 es que tenéis un problema visual (tal avalancha de JDR... ni en sueños). Si habéis respondido un número entre 5-10 es que sois unos asiduos lectores. Pero si por el contrario vuestra respuesta es de 0-5 es que no estáis al día y debéis de pedir un montón de números atrasados. ¿A qué viene este interrogatorio?. Pues es simplemente que con la edad, uno se va haciendo más serio (más responsable si queréis) y lo que antes ilusionaba ya no pasa de la sonrisa burlona. Hemos pasado del abandono absoluto a un baile de fechas que acaba por marear cual vals vienés al más pintado. Cuando mis tutores me enseñaban marketing yo solía escaparme para pescar en el río y por tanto esa parte de los negocios me es ajena. Aun así sigo pensando que "reirse" de los compradores no es una política muy efectiva. Seremos como borregos a la espera del camión que nos lleva al matadero (léase tienda de videojuegos), pero de ahí a pensar que no tenemos importancia... Estoy convencido de que a fuerza de pregonar ¡Qué viene el lobo!, cada vez tiene menos efecto sobre los pastores. Una cosa es avisar y otra muy distinta mostrar algo tangible. Confío en que algún día alguien grite "¡Qué viene el lobo!" con todas sus fuerzas y que el eco le devuelva un "Y a mí qué. Desde ayer vivo con Caperucita en un piso de protección oficial".

Por Sir Archibald Bradley

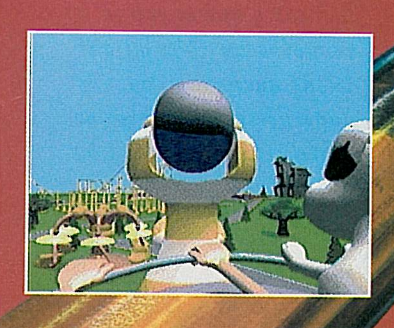
theme PARK™

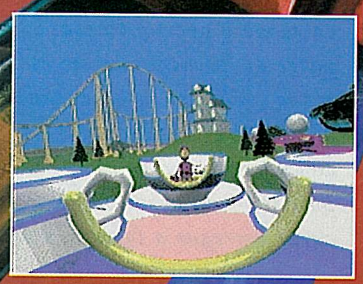
¡Por fín te has decidido!. Has juntado todos tus ahorros y estás dispuesto a convertirte en un magnate del entretenimiento ajeno. Desde siempre has pensado que un parque de atracciones es la inversión más segura para "forrarte" en poco tiempo, pero las cosas no son tan fáciles...

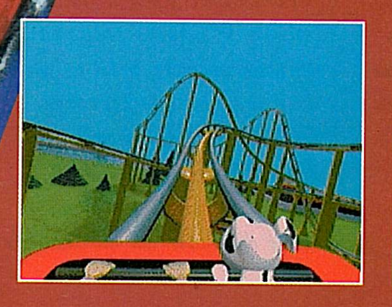
Consejos Básicos

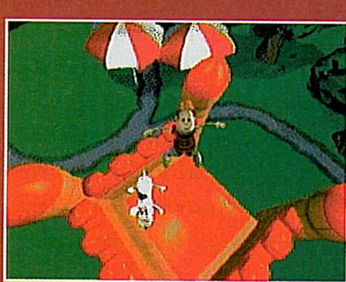


Un parque de atracciones es un lugar donde se paga una entrada para disfrutar por tanto es necesario mantener contentos a los visitantes o rápidamente comenzarán a lloverte las quejas y a desaparecer tus ingresos.
Antes de nada, debes de saber que los problemas y los negocios siempre van unidos muy estrechamente: a mayor negocio más problemas. Ten este consejo muy presente y no intentes construir un Parque de Atracciones monstruoso desde el principio.
Otro punto importante es saber quién manda desde el principio. Debes hacer siempre caso de lo que digan los visitantes (aunque sea para desplumarles después) y atender sus más mínimos deseos. Por último, controla tus gastos y elimina los créditos lo antes posible. No sigas esta recomendación en lo referente a las investigaciones. De su buen funcionamiento depende que tus atracciones estén a la última.









Capítulo Primero

Cómo construir un Parque

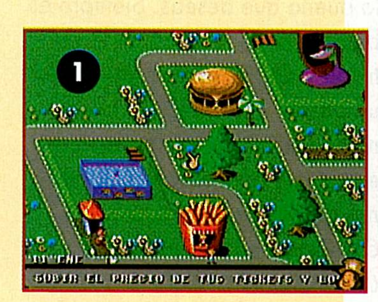
Los visitantes son bastante "cómodos" y les sienta fatal andar de un lado a otro sin ton ni son, por lo que una construcción racional del Parque sirve para tenerles contentos desde el principio. Existen 3 formas de hacerlo:

-Construcción caótica (1). Es decir, una tienda allí, otra aquí, dos más allá, etc. Si lo haces de esta forma verás como hay zonas donde no verás ni un paseante y otras donde la gente se aburre en las colas. No te la recomendamos.



- Contrucción en zig-zag (2). Coloca las atracciones en hileras paralelas y haz que las salida de una coincida con la entrada de las otras el otro lado de la calle.
Verás como la gente "pica" y acaba montándose en todas. Sólo tiene un fallo: es necesario tener mucha vista para colocar las tiendas de refrescos, comida y recuerdos o los visitantes se te despistarán y no comprarán.

- Construcción de dirección obligada (3). Gracias a las señales de direccíón obligatoria puedes hacer que la gente siga el recorrido que más te interesa desde que entran y así pasar por todas las atracciones. Como inconveniente podemos decir que a la hora de ampliar el parque resulta mucho más complicado compaginar todas las atracciones.





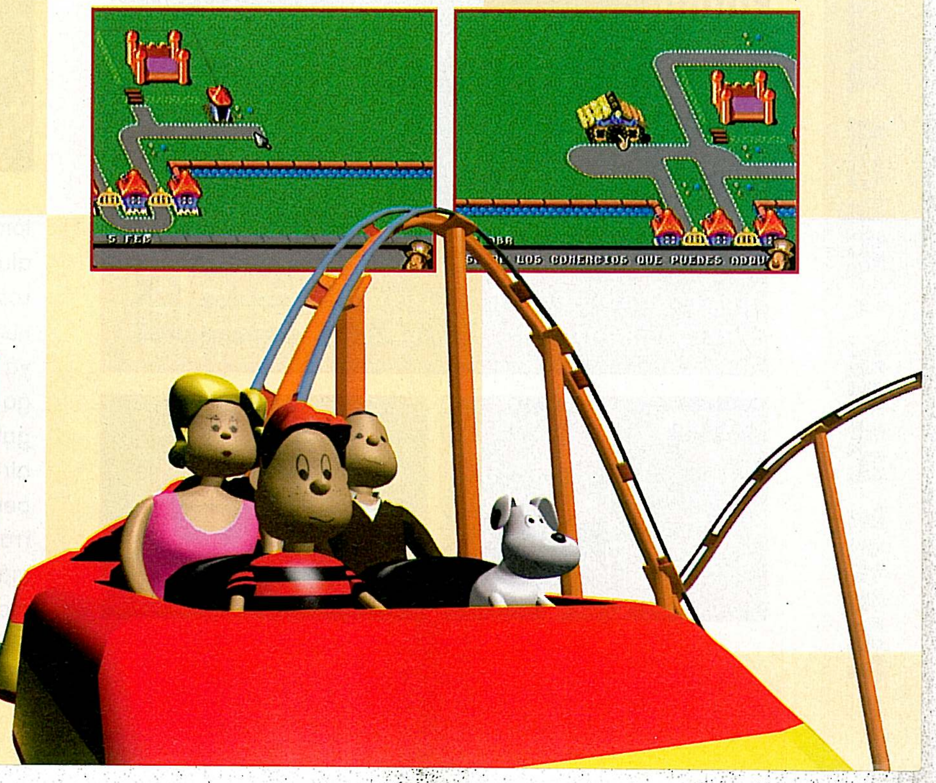






Consejos genéricos

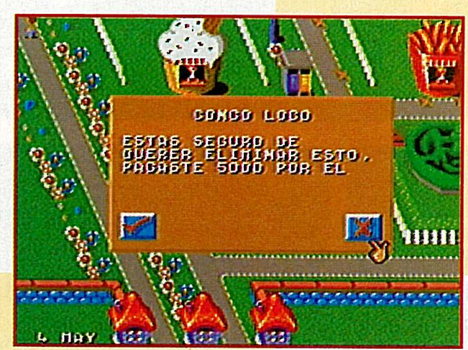
No escatimes dinero en comprar una señalización apropiada y colócala en cada cruce para que los usuarios sepan dónde están las cosas.
Un parque bien adornado es más agradable a la vista. Coloca árboles, farolas, lagos y vallas sin reparar en gastos.
La entrada es el sitio más visitado del parque. Pon una tienda de recuerdos y un par de atracciones "punteras". Te harás de oro antes de lo que crees.
Los visitantes son personas (pequeñas pero personas) y como tales tienen necesidades. No olvides poner algunas letrinas y abundantes tiendas de comida y bebida.



Capítulo Segundo

Atracciones y tiendas

Tu principal fuente de ingresos son las atracciones por lo que tener un buen repertorio hará que la gente se pegue por entrar en tu negocio. Invierte desde el principio una buena cantidad en investigación y así tendrán cuanto antes atracciones más modernas, más seguras y con mayor capacidad. No te dé pena quitar atracciones anticuadas. Siempre es mejor ésto que esperar a que se rompan cada poco tiempo ocupando innecesariamente a los mecánicos. Cuando descubras una barraca con éxito aprovecha para colocar cerca una tienda de recuerdos. Por último no olvides hacer "colas" para que la gente espere. Si ves que las colas se hacen muy grandes prueba a reducir la duración de la atracción. Las tiendas son otro mundo. Regula la cantidad de sal y de azúcar para que los compradores tengan mucha sed. Aprovecha para poner cerca unas tiendas de refrescos cargadas de hielo. Aquellos locales en los que se da un premio son más delicados que el resto. Siempre es mejor dar un premio "barato" que toca muchas veces por poco desembolso que dar un chalet en la sierra cobrando un dineral y que toque 1 vez al año.









Capítulo Tercero

Empleados





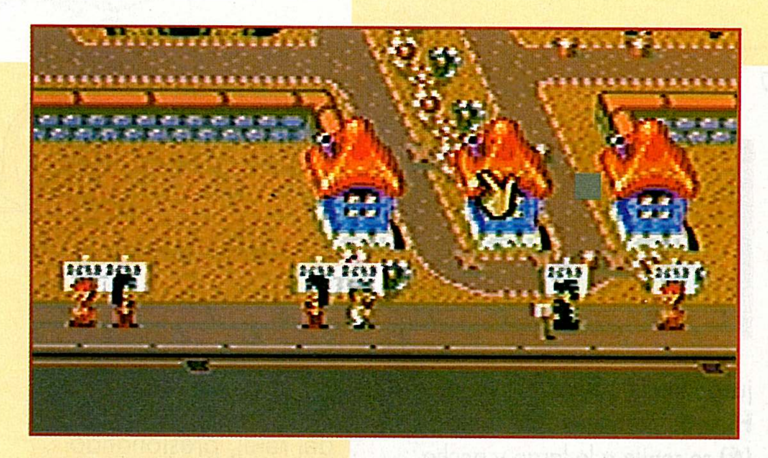
Saber rodearse de empleados eficientes es un buen síntoma de adecuado "olfato comercial".
Tan pronto como empieces a poner tiendas o atracciones deberías de contratar empleados. Los encargados de la limpieza harán que tu parque no se convierta en la selva llenándose de hierbas y basura. También se encargarán de mantener en condiciones higiénicas las letrinas y limpiarán "los problemas de estómago" provocados por las atracciones más movidas.
Los mecánicos deben ser menos numerosos que los limpiadores ya que sólo trabajan cuando algo va mal. Eso sí, procura encárgate tú mismo de enviarles a las atracciones estropeadas. No esperes a que vayan ellos y ahorrarás tiempo (y dinero). Si hay más atracciones rotas que mecánicos libres debes de parar alguna y evitarás que explote dejándote un terreno lleno de escombros donde no podrás edificar absolutamente nada.
Los animadores son estupendos para entretener a la gente cuando llueve o cuando cierras una atracción. Coloca uno en la entrada y mueve algún otro hasta las barracas que tengan fuertes colas o estén cerradas por avería. Sus juegos de manos reducirán el estress de los visitantes.
Los guardias no son un adorno. Su misión es mantener a raya a los vándalos que aparecen en cuanto tu reputación no sea todo lo buena que deseas. Siempre es bueno ponerlos cerca de la entrada y de vez en cuando darles un paseo. Pero la solución definitiva contra los gamberros es evitar que aparezcan. Para ello mantén limpio el parque y no consientas que tus empleados se duerman.



CAPÍTULO CUARTO

Las duras negociaciones

Ponerse de acuerdo rápidamente con los sindicatos y con los proveedores te evitará perder un montón de dinero en huelgas y boicots de los suministradores.
En las negociaciones comienza siendo muy generoso para engañar a los oponentes.
Una muestra de buena voluntad siempre es bien vista. Hecho esto y cuando veas que tus rivales se acercan a tus ofertas, baja repentinamente a un nivel inferior y espérales. Repite esta operación hasta que veas que queda poco tiempo. Éste será el momento de firmar el acuerdo. Si no lo haces a la primera los siguientes intentos serán más duros por parte de tus adversarios. Recuerda que un empleado contento trabaja con más ganas.









CAPÍTULO QUINTO

Investigación y Desarrollo

Seamos sinceros, con los medios que se tienen nada más empezar es imposible hacerse rico. Atracciones en las que cabe poca gente, que fallan más que una escopeta de feria (nunca mejor dicho), con una imagen pobre... Nada, lo dicho.
Lo mejor que puedes hacer es destinar mucho dinero a investigación desde el principio y tener atracciones de tecnología punta con capacidades enormes lo antes posible. Lo mismo es aplicable a las tiendas los servicios y a los empleados (con un sueldo puedes solucionar un problema que antes suponía varios).





Destinar un buen "pico" a la investigación te proporcionará las mejores atracciones en el menor tiempo posible. Además su reflejo en tus gastos será prácticamente inapreciable.

DECÁLOGO
DEL BUEN EMPRESARIO

1. El cliente siempre tiene razón.
2. Un cliente satisfecho siempre vuelve al parque (con la paga recién cobrada).
3. Cuanto mejor es un parque más dinero está dispuesto a pagar un cliente por entrar.
4. Comer y gastar todo es empezar.
5. Perderse en un parque de atracciones es un trauma para cualquiera.
6. Un parque limpio es un lugar agradable.
7. Un empleado bien pagado siempre trabaja mejor.
8. La sal da sed y la sed da dinero a quien tenga bebidas que ofrecer.
9. Un crédito es como una soga al cuello que se cierra cada dia más.
10. La pela es la pela y quien lo niegue no tiene espíritu comercial.

EL REY LEON

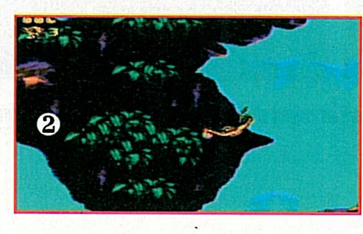
Ha tardado un poco, pero por fin tenéis en vuestras manos la guía de juego para «El Rey León» en versiones Master System y Game Gear. Dado el bajo nivel de dificultad, únicamente hemos incluído aquellos puntos que se nos antojan más conflictivos.

Por José Antonio Gallego.

FASE 1:
Las Tierras del Reino

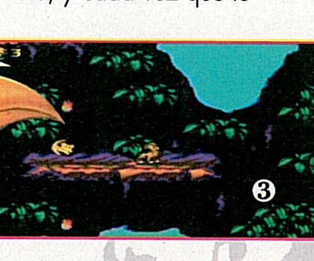


Agarrado a estos salientes (**1**) podrás dar algunos brincos espectaculares. Prueba en el extremo derecho del mapeado...



...y repite la operación en el siguiente de ellos (**2**), siempre hacia la izquierda...
...para por arte de magia aterrizar junto a un punto de continuación (**3**).
Tócalo, y cada vez que te





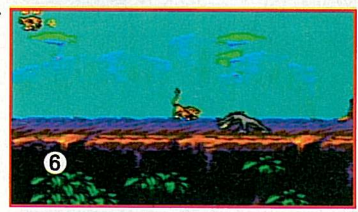
maten (Dios no lo quiera), volverás a aparecer en este punto y no tendrás que recorrerte toda la fase de nuevo. En la zona izquierda (**4**) del



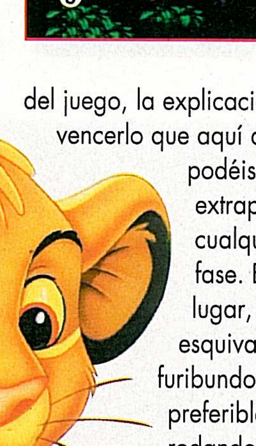
mapeado, casi en lo más alto, puedes repetir la operación en este saliente.
El impulso te llevará hasta una vida extra (**5**), cosa bastante útil en un



juego tan complicado.
Hiena: Dado que este enemigo (**6**) se repite a lo largo y ancho



del juego, la explicación para vencerlo que aquí damos podéis extrapolarla a cualquier otra fase. En primer lugar, limitáos a esquivar sus furibundos saltos, preferiblemente rodando. Tras unos cuantos brincos, la hiena se detendrá y comenzará a jadear, momento que deberéis aprovechar para saltar sobre ella y golpearla.



Marchando una de trucos

Game Gear:
Esperad a que el logo de Sega aparezca y rotad el pad en el sentido de las agujas del reloj, presionando los botones 1, 2 y START dos veces. Cuando entréis en la pantalla de opciones, podréis seleccionar nivel.

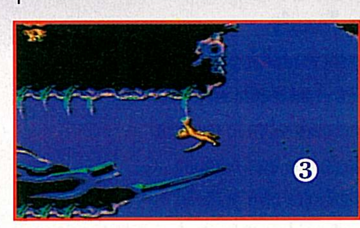
Master System:
En la pantalla en que aparecen los logos de Disney y Virgin Interactive Entertainment, rotad el pad direccional. Cuando el logo de Virgin aparezca deberíais oir un sonido. Si todo ha ido bien, cuando empezéis el juego comprobaréis que ahora se puede elegir nivel.

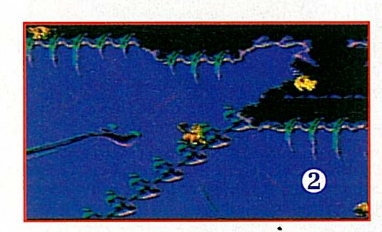
Fase 3:
El Cementerio de los Elefantes



El camino más corto a tomar, de entre los muchos que podéis elegir, es el que va por arriba y a la izquierda **(2)**. Sabréis que vais bien si encontráis diversos puntos de continuación.

El buitre es el enemigo más peligroso **(1)** que ronda esta fase. La manera más eficaz de destruirlos es saltar sobre ellos cuando todavía están posados. Si empiezan a volar, mal asunto.





¿Qué decís?, ¿que os hemos engañado, que por ese camino tampoco hay salida?. Tranqui, colegas, y agarráos a esos salientes débilmente dibujados en pantalla **(3)**. Y acordáos de limpiar la pantalla del televisor de vez en cuando.

Fase 7:
El Destino de Simba

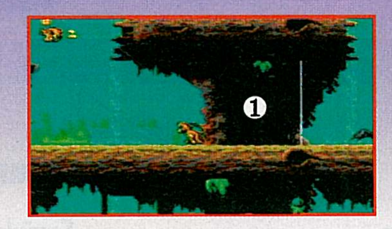
Vuelven las arañas **(1)**. Pero, ya hemos crecido, así que nada de ir rodando. Tanto las arañas como su tela, destrozadlas a zarpazos.
Un nuevo enemigo **(2)** que llevarse a la boca. Pero no es demasiado complicado. Acercáos por su espalda,

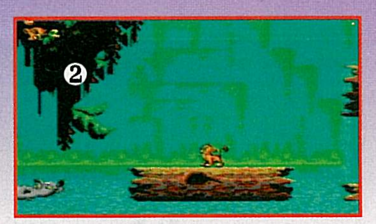




guardando una distancia prudencial. Tarde o temprano soltará su manaza para golpearos, momento que debéis aprovechar para saltar sobre él, darle un par de zarpazos y volver corriendo a una esquina de la pantalla. Repetid la operación hasta acabar con él.

Fase 6:
Hakuna Matata





Las arañas: he aquí un enemigo ciertamente peligroso **(1)**. No sólo su contacto es mortal de necesidad, sino que debéis evitar a su vez rozar su tela. Para destruir ambas, no se os ocurra saltar (eso era para las hienas, no lo olvidéis). Rodad contra ellas y sin problemas. ¿Andamos perdidos?. No es para menos, pues esta fase es poco menos que laberíntica. Os recomendamos que, tras pasar la segunda catarata, descendáis hasta el nivel del agua, y continuéis saltando por los troncos **(2)** hasta el final de la fase, en que deberéis ascender de nuevo para pasar a la siguiente fase.

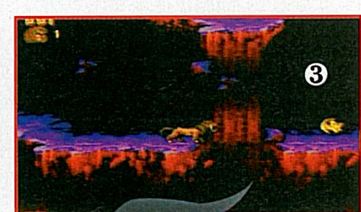
Fase 8:
¡Prepárate!

Esta linda mariposita **(1)** recargará vuestro marcador de



vida. Sólo tenéis que comérosla. Murciélagos **(2)**: peligrosos como los buitres, y podéis destruirlos de una manera similar: aprovechad mientras todavía están agarrados a las grietas.
Al llegar a este punto de continuación **(3)**, retroceded hacia la izquierda, descended para luego continuar hacia la derecha saltando de plataforma hasta ascender al otro lado del punto de continuación. El final de fase estará entonces cerca.





Fase 10:
Pride Rock

Por fín, el enfrentamiento final contra el malvado Scar. ¿Habéis visto cómo termina la película?. Pues vosotros deberéis hacer algo similar.
Empujadle hacia el barranco, y



cuando salte hacia vosotros, saltad al choque con las garras por delante, para que salga rechazado y caiga por el barranco. Misión cumplida.



GAME GEAR

FIFA SOCCER

Códigos secretos

Al igual que su hemano mayor, esta versión de FIFA Soccer para Game Gear también tiene sus correspondientes trucos para hacer aún más divertido el juego.

Introducid estas claves en la pantalla de "Reprise". Para desactivarlos, introducid la clave una segunda vez.

- **Muros invisibles:** 1NV1S
- **Bola Loca:** CR*ZY
- **Jugadores epeciales:** MYOPIC
- **Jugadores especiales 2:** B*RY.FC

Tomad también estos passwords para jugar las finales:

- **EA Sports vs Alemania:** *S96XFVDQH0WZY649D9RG3*C.4———
- **Francia vs Italia:** 7COPNCSNXXYRGWYHWVPRBVFSWD.———
- **Qatar vs Colombia:** 9XXPJ2RDCOWTZTQH9DMRGX4FBN#———

Campeonato del mundo:

- **Fracia vs Alemania:** SDBK1NY#W3N07HJZSOP#WVNZB1D———

PETE SAMPRAS TENNIS

Squinky Tennis

Para poder acceder a esta modalidad, presionad y sujetad Start en el momento en el que aparezca el logo de Codemasters sobre la pantalla rosa. No soltéis el botón hasta que esta pantalla desaparezca. Veréis como aparece otra pantalla con diversas inscripciones, elegid la opción de dos jugadores, y si disponéis de dos Game Gears, ya podréis disfrutar de esta opción.

JUEGOS CODEMASTERS

La sonriente bola amarilla

Una curiosisdad en todos los juegos de CodeMasters. Presionad y sujetad los botones 1, 2 y Start cuando enchuféis la consola, y vereis como aparece una **sonriente bola amarilla.**

CODEMASTERS™
Absolutely Brilliant
© CODEMASTERS SOFTWARE COMPANY LTD 1995

VUESTROS TRUCOS

MASTER SYSTEM

THUNDER BLADE

Realiza la siguiente combinación de teclas para ser invencible: arriba, abajo, izquierda, derecha, botón 1.

DESERT STRIKE

He aquí los passwords para algunas de las fases de este juego de estrategia aérea:

Campaña 2: QQGRJMP
Campaña 3: QPLAOJR
Campaña 4: QPCEAQW

MICROMACHINES

Da una vuelta en sentido contrario en la mesa del desayuno para conseguir ganar en todas las carreras.

MEGA DRIVE

ROAD RASH 3

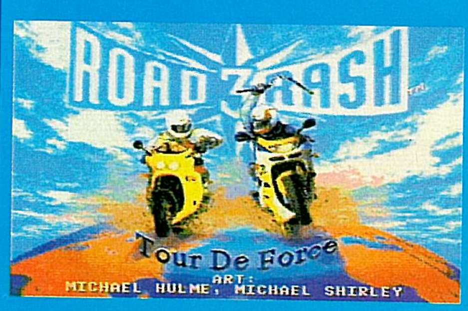
Passwords de nivel

Más motos, más carreras, y por supuesto, nuevos passwords para pasar de nivel:

Tomad buena nota: **Nivel 1:** 02E5100N
Nivel 2: 02E52000 **Nivel 3:** 02E5300P
Nivel 4: 02E5400Q **Nivel 5:** 02E5500R

Por otro lado, también hay un código secreto que os permitirá entrar en un **nuevo modo de carreras**. Para seleccionar esta opción debéis presionar A, B, derecha, A, C, A, abajo, A, B, derecha y A en la pantalla de presentación.







VUESTROS TRUCOS

SONIC 3

El truco que os ofrezco es para el Sonic 3 de Mega Drive, y permite que Sonic se convierta en cualquier objeto del juego. Para conseguirlo basta con seguir al pie de la letra las instrucciones que a continuación paso a relatáos. Si no os sale, volved a intentarlo, pues a mi sí me ha salido.

1. Haced el truco de elegir nivel: Arriba, arriba, abajo, abajo, arriba, arriba, arriba, arriba.
2. Cuando haya salido, no seleccionéis pantalla, sino que tendréis que jugar en plan normal.
3. Elegid primer jugador con ABC y START.
4. Dejadlo apretado unos segundos y... ya está.

Ahora podréis convertiros en cualquier cosa de las que están recogidas en este fascinante juego del erizo azul de Sega.

Igor Nadal Lázaro, Soria.



MEGA DRIVE

Battletoas and Double Dragon

Selección de nivel y 10 vidas

Ante tal reunión de estrellas no tenemos por más que celebrarlo ofreciendoos un par de trucos. En la pantalla de selección de personaje, preesionaD abajo, arriba, arriba, abajo C, A y B. Elige tu gemelo o la tortuga que prefieras y entonces presiona Start. Si lo has hecho todo correctamente, aparecerá una opción para elegir nivel. Una vez que hayas elegido la fase correspondiente, podrás comprobar como de regalo te han colocado **10 vidas** en el casillero correspondiente.

B.O.B.

Vidas infinitas, armamento y más ayudas

Atención a este truco porque ncesitaréis la ayuda de algún amigo. Conectar ambos pads a la consola, y cuando aparezca la pantalla de presentación Foley, presionad y sujetad todos los botones de ambos pads, hasta que oigáis un sonido que o confirme que el truco ha funcionado. Después, comenzad el juego normalmente, y ccomprobareis como ahora disponéis de **vidas infinitas, armamento completo, y alguna que otra ayuda más**.

Fatal Fury 2

Para jugar con el jefe final

Seguro que los que tengáis la suerte de disponer de este juego estaréis esperando un truco como este. Esperad a que aparezca en pantalla el logo de Takara y rápidamente presionad derecha, abajo, derecha, abajo ,abajo, izquierda y B. Después, dirigios a la pantalla de selección de luchador en el modo arcade e iluminad el personaje de la esquina derecha. Ahora pulsad el pad de control a la derecha, y podréis seleccionar al **jefe de final del juego**.

LHX Attack Chopper

Passwords de nivel

Ya no tenéis excusas, aquí están todos los passwords para que podáis acabaros el juego:

1. **SDAAAIHA**
2. **DAAAQEA**
3. **DAAAYFA**
4. **DAAAAWC**
5. **DACAIWC**
6. **DACAQVC**
7. **DACAYUC**
8. **DACABHE**
9. **DACAJGE**
10. **DACARFE**

NIVEL FINAL: **CAIAR4G**

Populous 2

Códigos secretos

Introducid estos códigos en la pantalla de passwords y podréis disponer de jugosas ventajas.

HUMANOID:
Más toneladas de Mana.

WIBBLE:
Todos los FX en el juego normal.

NOT HALF:
El próximo juego será 999.

EXPERIMENT:
Máxima experiencia.

Universal Soldier

Códigos de nivel e invencibilidad

Ya ha pasado tiempo desde que apareció este juego, pero por si acaso alguno no habéis conseguido terminarlo, tomad nota de estos interesantes trucos.

Passwords:

5. **JLGPH**
6. **JDRSD**
7. **PKSND**
8. **CWBPN**
9. **SFTNP**
10. **CMVDG**
11. **BYTCM**

Invencibilidad:
Si introducis el código **RWRZS** en la pantalla de passwords seréis invencibles. Una lucecita verde os indicará que el truco ha funcionado.

Power ups:
Introducid el código **SHBXZ** y la pantalla se volverá gris. Cuando comencéis el juego todos los recipientes que contienen los power-ups quedarán a la vista.

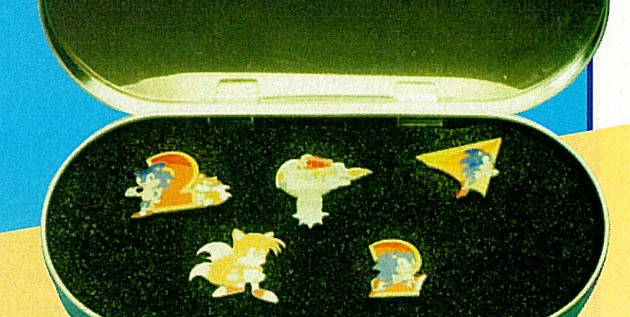
True Lies

Códigos secretos

Acaba de salir el juego y ya disponemos de un montón de códigos para ayudar a Schwarzenegger. Tomad buena nota, y recordad que debéis introducirlos en la pantalla de passwords:

Vidas infinitas: B, G, L, V, S. End.
Todas las armas: B, G, W, P, N, S, End.
Continuaciones infin: B, G, G, R, L, Y, End.
Ir al nivel 2: B, R, H, F, J, R, P, End.
Ir al nivel 3: T, S, N, J, M, L, C, End.
Ir al nivel 4: C, Q, L, G, F, N, Z, End.
Ir al nivel 5: D, B, Z, J, J, M, Y, End.
Ir al nivel 6: J, B, Z, N, K, G, N, End.
Ir al nivel 7: F, K, P, K, L, H, K. End.
Ir al nivel 8: N, M, T. J. S. K. C. End.
Ir al nivel 9: K, Y, N, C, R, Y, M, End.

Tened en cuenta que podreis introducir varias claves al mismo tiempo.



¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.





MEGA DRIVE

Art of Fighting

Opciones de habilidad y fuerza

Hemos encontrado la forma de mejorar las **aptitudes de los luchadores**. Para ello, cuado aparezca el logo de Sega debéis presionar los botones A, B, B, A en el pad 1. Después, con el segundo pad presionad Start. Dirigíos a la pantalla de opciones, y si lo habéis hecho correctamente, encontraréis un apartado llamado Handy/Force Box.

Double Dragon V

Códigos especiales

Para poder conseguir estas ventajas, debéis introducir estas claves en la pantalla de presentación, utilizando el pad 1:

- **2 puntos de reserva:** arriba, C, B, A, abajo, A, B, C, izquierda, C, B, A, derecha, A, B, C.
- **3 puntos de reserva:** abajo, derecha, A, C, arriba, izquierda, A.
- **4 puntos de reserva:** derecha, A, abajo, A, C, A, izquierda, B, arriba, abajo.
- **9 Continuaciones:** A, izquierda, izquierda, abajo, A, A, izquierda, izquierda, abajo, A.
- **Quitar las proyecciones:** B, A, abajo, izquierda, arriba, C.
- **Quitar los desvanecimientos:** izquierda, A, abajo, abajo, A, derecha.

Mortal Kombat II

Fergality

Para realizar este extraño movimiento final, primero debéis utilizar el famoso código Test Mode (que ya os ofrecimos en una ocasión, pero si no os acordáis iluminad la palabra "done" en las opciones y pulsad izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha). Dentro de las opciones de este código, iluminad "Ooooh Nasty! y activarlo colocandolo en "ON".

Ahora, elegid a Rayden como luchador y combatid hasta que aparezcan las famosas palabras "finish him" y realizad el siguiente movimiento: atrás, atrás, atrás, bloqueo y... ¡Fergality! Ponedle mucho empeño porque puede que os cueste bastante.

Pitfall: The Mayan Adventure

Más Trucos

No se rinden los programadores de este gran juego. Además de los trucos que ya os mostramos hace unos meses, hemos encontrado otros dos más:

Fase Tumba: Para acceder directamente a este nivel, en la pantalla de presentación debéis presionar con el pad 1, B, A, abajo, C, derecha, A y B.

Continuaciones infinitas: Al igual que antes, en la pantalla de presentación presionad los botones C, C, C, C, C, A, abajo, arriba y abajo.

Boogerman

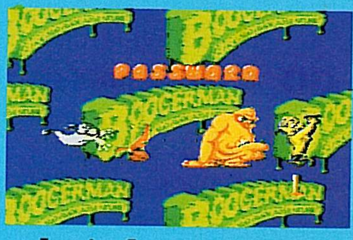
Passwords finales

El mes pasado os ofrecíamos los primeros passwords de este divertido juego. Aquí tenéis las **claves** para llegar hasta el jefe final:

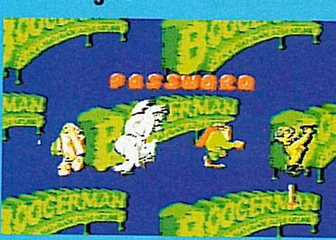
Fase 4



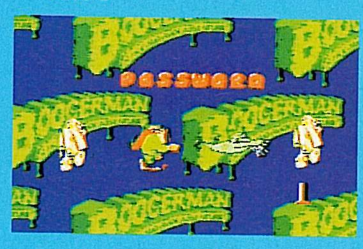
Enemigo 4



Enemigo 5



Fase 6



Ristar

Passwords

En estrecha competencia con Sonic y Dynamite Headdy, Ristar quiere ocupar un lugar de honor como una de las mascotas más importantes de Sega. De momento, y para que os sea más fácil avanzar, aquí tenéis **varios passwords** que os permitirán acceder a diversas opciones:

Eelegir nivel: **ILOVEU**
Combatir con el jefe: **MUSEUM**
Más dificultad: **SUPER**
Créditos: **AGES**
Modo Time Attack: **DOFEEL**





Probotector

70 vidas y selección de nivel

Desde luego, el que conozca bien este juego y su desesperante dificultad, se llevará una gran alegría al descubrir este útil truco.

Para conseguir **70 vidas**, requisito fundamental para acabarse el juego, debéis realizar esta combinación en la pantalla de presentación: C, B, A, derecha, izquierda, C, B, A, derecha, izquierda, C, B, A, derecha e izquierda. No olvidéis hacerlo en el pad 2.

Por otro lado, si preferís cortar por lo sano, también en la pantalla de presentación, pulsad A, B, C, derecha, izquierda, A, B, C, derecha, izquierda, A, B, C, derecha e izquierda, y dispondréis de la opción nada despreciable de **elegir nivel**.

Virtua Racing

Simulador de vuelo

Todo un descubrimiento para vosotros. Con los siguientes códigos de Action Replay, podréis conseguir que **desaparezca vuestro coche de la pantalla**, cual simulador de vuelo imitando al mismísimo Ridge Racer. Tomad buena nota, y recordad que es necesario que incluyáis las dos claves o el código no servirá absolutamente para nada:

FFD05 90046
FFD05 B0000



Virtua Racing, Mega Drive



MEGA DRIVE

Rock'n Roll Racing

Códigos secretos y passwords

He aquí unos cuantos trucos que os permitirán competir al más alto nivel.

Para comenzar con $999.000

Modo Veteran:
989Y CO2V WS6M.

Modo Warrior:
J89! CO2V WS6M.

Súper Código:

Esta clave os conducirá a la **competición más salvaje**, en la división A, con todo el equipamiento en el modo Warrior: CB48 OLG9 STJ!.

Códigos Modo Veteran:

CHEM VI- DIVISION B:
NGMW RSFV WS6M

CHEM VI- DIVISION A:
DB!W THCV WS6M

DRAKONIS- DIVISION B:
ZHW HLF3 HS6M

DRAKONIS- DIVISION A:
KCRW SGC3 RSPM

BOGMIRE- DIVISION B:
QZRW GZFB RSPM

BOGMIRE- DIVISION A:
CN2W 74CF 856M

NEW MOJAVE- DIVISION B:
QLRW 9ZFP 8SPM

NEW MOJAVE- DIVISION A:
QS!W 88CP 8TPW

N.H.O- DIVISION B:
BTRV RGDY 8TPW

N.H.O- DIVISION A:
PG!W 84BV 6TPP.

Shining Force 2

Batalla secreta

Un truco para los expertos que se hayan acabado el juego. Tras completar la partida, esperad a que aparezcan los créditos, y después de un tiempo veréis una pantalla con una joya. Aparecerán unas palabras que dicen "And more..." (Y más...). Entonces presionad **C** y pasaréis a disputar una batalla contra doce jefes.

Shaq Fu

Combate secreto, modo sangriento, escoger luchador

Todo son sopresas en esta aventura de Shaquille O'Neal. Cuando estéis jugando en el modo Historia, dirigid a Shaq hacia la esquina derecha del mapilla utilizado como referencia del recorrido. Allí hayaréis unos cuantos escalones que os conducirán hacia el precipicio. Conducid a Shaq a través de esos peldaños hacia una puerta negra y presionad Start. Tendréis la posibilidad de **combatir contra una versión azul de La Bestia**.

Por otro lado, si introducís el siguiente código : A, B, C, C, B, A, en la pantalla de opciones, podréis disfrutar **de un modo sangriento**.

Por último. para poder **jugar con cualquier personaje en el modo Historia**, debéis entrar en la pantalla de opciones y elegid la música según el personaje con el que queráis participar en el modo Historia. Después, pulsad arriba, abajo, B, izquierda, derecha y B. En el mapilla a escala veréis a Shaq, pero cuando comiencen los combates lucharéis con el personaje que anteriormente hayáis elegido.

WWF Raw

Devasting Punch

Si queréis conseguir un **golpe que acabe con la resistencia de vuestros rivales**, realizad la siguiente operación:

Cuando aparezca el logo de Sega, presionad y sujetad los botones A, B, C y Start, y realizad giros de 360 grados con el pad, en el sentido de las agujas del reloj. Si lo habéis hecho bien, oiréis un "Boom" y en una pantalla roja aparecerán las palabres "Devastating Punch", ahora ya podréis luchar en ventaja contra todo el mundo y sin problemas de golpes.

Skitchin

Passwords especiales

Hace muchos meses os ofrecimos los passwords "reales" de este juego. Ahora se trata de algo más divertido. En la pantalla en la que aparece en letras rojas la palabra "WARNING" con el subsiguiente texto, realizad esta combinación: B, A, abajo, A Start, Start. Un estruendoso sonido os confirmará que lo habéis hecho correctamente. Después, en la pantala de apertura con las diferentes opciones, iluminad la palabra PASSWORDS y presionad A. Introducid cualquiera de los siguientes códigos para obtener las correspondientes ventajas. Podréis usar cualquira de los "power-ups" pero tan solo una ciudad.

Equipamiento grado 5: ARMOR
3 Nitros: SPEED
$2000: MONEY
3 mejores armas: THRASH
Vancouver: TOTEM
San Diego: BEACH
San Francisco: HILLS
Los Angeles: STARS
Toronto: JAYS
Miami: PALMS
Chicago: PIZZA
New York: LIBERTY
Detroit: CARS
Washington: CAPITAL
Denver: BRONCOS

Red Zone

Misión 8 siendo invencible

Hace tiempo os ofrecimos todos los passwords corrspondientes a los diferentes niveles de este sensacional juego de estrategia y vuelo. Pero por lo que se ve los trucos no acaban aquí. Tomad buena nota de este estupendo código, que deberéis introducir en la pantalla de passwords, y podréis **jugar en la misión 8 siendo absolutamente invencibles:**

A, B, B, C, A, A, C, A ,C, B, C

VUESTROS TRUCOS

LOTUS TURBO CHALLENGE
Passwords de nivel:
Nivel 1: SLEEPER
Nivel 2: HERBERT
Nivel 3: BUSINESS
Nivel 4: APPLEPIE
Nivel 5: STANDISH
Nivel 6: MALLOW
Nivel 7: TEACUP

JAMES POND 2: ROBOCOD
Elegir nivel:
En la pantalla de los títulos pulsa A, C, abajo, izquierda y luego Start.

CASTLE OF ILLUSION
Para matar al enemigo final de la fase que hay en el árbol, espérale en la esquina de la izquierda de la pantalla y lánzale manzanas cuando entre y salgas del árbol. De esta forma lo eliminarás enseguida.

TURRICAN
Vidas infinitas:
En la pantalla de presentación pulsa abajo y luego la siguiente combinación de botones.: A, B, B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A.

JOE MONTANA 2
Para acceder a la final con San Francisco introduce el siguiente código: **ZOOTXXXXAX**.

CRUEBALL
Introduce este password y verás: **P5BBB5PSIHEX**.

HARD DRIVIN'
Si quieres disfrutar un rato con este cartucho, atropella a la vaca cuando se cruce en tu camino, verás la qué se organiza en pantalla.

Manuel Castillo Moreno, Málaga.



MEGA CD

Battlecorps

Selección de fase

Atentos, porque este truco es un poco complicado. Empezad a jugar en el modo de práctica y pulsar B, A, B, A, derecha, A, C y arriba. Veréis como en la pantalla aparece una especie de destello blanco, lo cual indica que el truco ha funcionado. Ahora pulsad A, B, C y Start para volver al menú principal.

Entonces, seleccionad "iniciar juego" y esperad hasta que llegue la pantalla de selección de robot. En esa pantalla veréis unos puntos rojos que corresponden a las diferentes fases. Pulsad arriba y abajo para desplazar el punto blanco intermitente que os permita seleccionar fase. Por último, seleccionad el robot con el botón C, y ¡listo!.







Cadillacs & Dinosaurs

Repertorio de trucos

Este clásico de las recreativas tiene en Mega CD todo un repertorio de trucos y claves que pueden hacer más divertido y más sencillo su desarrollo. Todas las combinaciones que os ofrecemos a continuación deberán ser introducidas en medio de una partida con el juego en Modo PAUSA. No perdáis detalle:

- Para este truco necesitaréis el pad de 6 botones. Presionad C, A y abajo, y podréis realizar **alaridos de cazador** presionando el particular botón Mode de estte pad.
- Para **conseguir un tiempo extra**, pulsad A, C, A y abajo. Oiréis un efecto de sonido que os indicará que el truco ha funcionado.
- Para conseguir que **el juego sea súper fácil**, con un nivel de dificultad muy bajo, y además con **dos vidas extra**, presionad C, A, derecha y B.
- Para colocar **una vida más en vuestro casillero**, presionad C, A, abajo, A, izquierda, izquierda, A y C. Por curiosidad, uniendo las iniciales de esta combinación se puede leer la palabra inglesa "CADALLAC".
- El más importante, **para ver absolutamente todos los niveles del juego**, pulsad C, arriba, B, derecha, arriba, B, B, A, abajo, arriba, B, B, A, abajo, arriba y B. Deberéis oir un efecto de sonido que os indicará que la clave ha funcionado correctamente. Una vez introducida esta combinación, presionad A, B, C y Start al mismo tiempo para regresar al menú principal. Ahora ya podréis elegir entre cualquiera de los nueve niveles de este fascinante juego utilizando el pad direccional.

MD 32X

After Burner

Acceder al menú de la versión arcade

Sega nos ha preparado una sorpresa en esta nueva versión casera del clásico de su factoria de recreativas. Cuando aparezca el logo de Sega, presionad A, C y Start en el pad 2.

En ese momento oiréis un peculiar efecto de sonido, que indica que el truco ha funcionado. Después, en la pantalla de presentación, presionad A, B, C y Start en el pad 1. Entonces entraréis en un menú que contiene opciones como «*CRT Test*», «*Bookeeping*» o «*Memory Test*».

Es **el mismo menú que aparecía en la primera versión Arcade** de este juego.

Star Wars

Sound test

El mes pasado os ofrecíamos por segunda vez los ya clásicos trucos para resetear o bloquear el tiempo. Bien, ahora tenemos otro que si bien no influye en el desarrollo del juego, si resulta un tanto curioso. Se trata de encontrar la **opción de "test de sonido"** para disfrutar uno a uno de todos los efectos de sonido. Para ello, al igual que en los otros trucos, debéis pausar el juego en cualquier momento de la partida, y presionad arriba, dcha, izda, A, abajo y C.





After Burner

Continuar en el mismo punto

Para continuar donde te estrelles (como en la arcade), pulsa A, C y Start en el pad 2 mientras el logo de Sega gira por la pantalla nada más encender la consola. Sin embargo, las continuaciones seguirán siendo tres, así que al tanto.

Cosmic Carnage

Más luchadores

Para este truco es necesario disponer de un pad de seis botones. Nada más encender la consola, pulsa X, B y Z. Después, en la introducción, pulsa Start para conseguir mayor cantidad de luchadores.



ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
CENTRO MAIL
Ven a los Centros Mail, tus tiendas especializadas, donde encontrarás la mayor variedad de productos para tu consola a los mejores precios
HAZ TU COMPRA ANTES DE QUE SE AGOTEN EXISTENCIAS LIMITADAS
MEGADRIVE 2
+2 CONTROL PAD
+3 JUEGOS
16.990
MEGADRIVE 2
+2 CONTROL PAD
12.990
GAME GEAR 4 EN 1
GAME GEAR+4 JUEGOS
14.990
MEGADRIVE 32X
VIRTUA RACING DELUXE
24.990
P.V.P. - 11990
MEGA CD
ROAD AVENGER
29.990
DESCUENTO 500 Ptas.
OFERTAS
OFERTAS SEGA
DYNAMITE HEADY
4.990
RISE OF THE ROBOTS
3.990
SONIC & KNUCLES
4.990
MEGAGAMES 1
COLUMNS, SUP. HANG ON, WORLD CUP
4.990
NOVEDADES
MAIL
VENTA POR CORREO
GASTOS DE ENVIO
POR CORREO 300 Ptas
POR AGENCIA 500 Ptas*
* PEDIDOS SUPERIORES A 3.000 PTAS. EN PENINSULA
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 171819
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes.

Venta

VENDO los juegos de Mega Drive: «Sonic 1 y 2», «Super Mónaco GP II» y «Galaxy Force II». Los 4 por 5.000 pesetas. Vendo aparte «Urban Strike», también para Mega Drive por 5.000 pesetas. Preguntar por Jose. TF: 926-224592.

VENDO tres juegos de Master System: «Double Dragon», «Super Off Road» y «Golden Axe» por 6.000 pesetas los tres. Tienen instrucciones y están perfectamente. Preguntar por Jose A. TF: 958-815135.

VENDO Mega Drive y Mega CD con 6 juegos. Todo por 40.000 pesetas con caja de embalaje. Todo en perfecto estado. No cambio sólo vendo. Preguntar por Tino. TF: 952-399039.

VENDO 12 juegos de Master System, entre ellos: «Sonic 2», «Sonic Chaos», «Batman Returns» y «Street Power 2», por el alucinante precio de 10.000 pesetas. Interesados preguntar por Oscar. TF: 953-221169.

Intercambio

CAMBIO el juego de Mega Drive «Golden Axe II» por el «Castlevania» por el «Street of Rage 2 o 3» o por el «Art of Fighting». Preguntar por Juanma. TF: 95-4878187.

CAMBIO, sólo de Mega Drive: «Batman Returns» por «Sonic Chaos» o «Astérix» o «Toe Jam & Earl II». Llamar de lunes a viernes de 5:00 a 8:00 horas de la tarde. Sólo para Madrid. Preguntar por Carlos. TF: 91-4619200.

CAMBIO Mega Drive con dos pads y los juegos: «Sonic 1 y 2» por Super Nintendo con 2 pads y un juego. Llamar por las tardes. Sólo Málaga. Preguntar por Javier. TF: 96-2285228.

CAMBIO «FIFA International Soccer» por los juegos: «Alien 3» y «Ghouls 'N' Ghost». Interesados llamar por la tarde. Preguntar por Jose María. TF: 956-762208.

Varios

VENDO O CAMBIO Master System con los juegos: «Castle of Illusion», «Olimpic Gold» y «Dick Tracy» por 8.000 pesetas. Sólo Alicante. Soy Jesús. TF: 96-5174714.

VENDO «Mortal Kombat II», «Jungle Strike» y «Soleil» o cambio por «NHL 95», «FIFA 95» o «NBA Live 95». Llamar de 13:00 a 15:00 horas o de 21:00 a 23:00 horas. Preguntar por Fernando. TF: 91-6069866.

CAMBIO O VENDO estos juegos de Mega Drive: «Fifa Soccer» por 3.500 pesetas, «Kid Chameleon» por 2.500 pesetas, «Olympic Gold» por 3.500 pesetas y «Fatal Fury» por 5.000 pesetas. Preguntar por Guillermo. TF: 93-2128126.

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos de Master System: «Captain Silver», «Pro Wrestling» y «Super Tennis». Preguntar por Alberto. TF: 91-6806993

Clubs

CLUB de "SEGA-FRISTOS". Envíame tu foto y 50 pesetas y recibirás un carnet muy guapo y una lista de trucos Sega. Haremos sorteos de juegos y los cambiaremos. Preguntar por Ramón. TF: 959-372555.

TENGO 12 AÑOS y me encanta el «Street Fighter». Si a ti también te gusta y quieres saber trucos o simplemente hablarme de él, escribe a: Aroa Casal Acebal, c/Jesús González Alonso, 5-5º Izda. 33210 -Gijón- (Asturias).

CLUB de intercambio "Turbo Game". Mándanos tus juegos de Mega Drive o Super Nintendo con menos de un año de aparición y una lista con los juegos que quieras. Escribe a: Javier Méndez Tovar, c/Pósito, 1. 47240 -Valdestillas- (Valladolid).

CLUB GAMES si quieres, apúntate. Sólo tienes que mandar una carta con tus datos personales y 500 pesetas. Hay carnet, concursos, sorteos, etc... Escribe a: Alberto Manzano Pusalte, c/Melchor de Macanaz, 22-5º G. 02400 -Hellín- (Albacete).

Compra

COMPRO «FIFA '95» o «Kick Off 3» o «NBA Jam» para Mega Drive, por 5.000 pesetas. Ppreguntar por Ignacio en el TF: 981-631596. Llamar de 5:30 a 9:00 horas.

COMPRO «Thunder Force 4» de Mega Drive por 3.500 pesetas. Mandarlo contra reembolso a: Jesús Regidor García, c/Justa, 21. 21830 -Bonares- (Huelva).

COMPRO «Aladdin», «The Lion King» y «Jungle Book» por 3.000 pesetas cada uno. Preguntar por Raúl. TF: 988-510075.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD .... PROVINCIA .... TLF. ....

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

No dejes pasar el tiempo

Ha llegado la hora de suscribirse a

TodoSega

Porque ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega (12 números a 350 pts. cada uno = 4.200 pts.), recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con este magnífico reloj TIME GEAR.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida hasta fin de existencias o promoción sustitutiva.

SUSCRÍBETE


EARTHWORM JIM™
Special Edition
MEGA-CD
EARTHWORM JIM
Shiny
Interplay
SOLO EN MEGA CD. UN BUEN POSTRE.
NUEVO NIVEL BIG BRUTY • PASSWORDS • UNA NUEVA ARMA • TODO LO QUE TE COMERIAS, MENOS POLVO • EWJ Y TODOS LOS PERSONAJES RELACIONADOS ©1994 SHINY ENTERTAINMENT, INC. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. PERSONAJE ORIGINAL CREADO POR DOUGLAS TENNAPEL.
Interplay™
Shiny ENTERTAINMENT
DISTRIBUIDO POR:
ArcadiA
software, s.a.